http://www.oldgamesitalia.net/
ZETA
Anno I • Numero 10 • DICEMBRE 1995 • L. 6000
L'ULTIMA PAROLA SUL DIVERTIMENTO INTERATTIVO
PC•AMIGA•MAC•CD-ROM•CD-I•3DO•ALTRI FORMATI
La lotta contro l'impero continua:
REBEL ASSAULT II
11TH HOUR
Dopo due anni arriva il seguito di 7th Guest
HEXEN
Doom incontra D&D
RAYMAN
Il miglior gioco di piattaforme per PC?
BUON NATALE!
Scegliete il vostro regalo insieme a ZETA
S.O.S.
Dungeon Master 2
Mortal Kombat 3
Gabriel Knight
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

E' NATA QUEEN ON LINE
IL NUOVO SERVIZIO VENDITE PER INTERNET
SCOPRICI AL SITO
HTTP://WWW.FILEITA.IT/QUEEN/
E RISPARMIERAI IL 10% SU OGNI ACQUISTO !

THE TOP GAMES

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI

PC

Titolo	Prezzo
1830 RAILROADS AND ROBBER BARONS	99.900
1942 AIR PACIFIC WAR	99.900
A4 NETWORKS	99.900
ACES OF THE DEEP	99.900
ACES OF THE DEEP (DATA DISK)	69.900
AIR POWER	89.900
ALEX DAMPIER PRO HOCKEY 95	79.900
ALIEN LEGACY	99.900
ARMORED FIST (VERS. CLASSIC)	49.900
ATP	79.900
ATP - SCENERY ITALY	89.900
BALDIES	89.900
BATTLE BUGS	89.900
BLOOD BOWL	89.900
BRETT HULL HOCKEY 1995	99.900
BRIDGE CHALLENGER	69.900
BRIDGE CHAMPIONSHIP OMAR SHARIF	89.900
BRUTAL - PAWS OF FURY	69.900
BURIED IN TIME	99.900
CANNON FODDER II (VERS. CLASSIC)	49.900
CHAMPIONSHIP MANAGER 2	89.900
CHAMPIONSHIP MANAGER ITALIA 1995	39.900
CHAOS ENGINE	59.900
CHESS CHALLENGE	89.900
CIVILIZATION (BUDGET)	49.900
CLASSIC COLLECTION : DELPHINE	69.900
CLASSIC COLLECTION : LUCAS ART	69.900
CLUB FOOTBALL "THE MANAGER"	69.900
COLONIZATION (CIVILIZATION II)	99.900
COMANCHE SUPER PACK	79.900
COMBAT CLASSICS 3	79.900
CORRIDOR 7	49.900
CRIBBAGE	49.900
CYBERBYKES	59.900
DARK SUN 1 : SHATTERED LANDS	109.900
DARK SUN 2: WAKE OF THE RAVAGER	79.900
DARKER	79.900
DARKSEED (BUDGET EDITION)	39.900
DAWN PATROL	69.900
DESCENT	89.900
DOGFIGHT (BUDGET EDITION)	39.900
DOMINUS	99.900
DOOM DATA DISK D-ZONE	49.900
DOOM II (VERS. CLASSIC)	49.900
DOOM II - EXTRA LEVELS	59.900
DUNE II (BUDGET EDITION)	39.900
DUNGEON MASTER 2	99.900
EARTH SIEGE DATA DISK	79.900
F14 FLEET DEFENDER GOLD (BUDGET)	49.900
FALCON 3.0 (BUDGET EDITION)	39.900
FANTASY LEAGUE FOOTBALL	59.900
FATAL RACING	99.900
FIELDS OF GLORY (BUDGET EDITION)	49.900
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	99.900
FLASHBACK (BUDGET EDITION)	49.900
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	79.900
FLIGHT SIMULATOR 5 - BRITISH ISLES	69.900
FLIGHT SIMULATOR 5 - EUROPA 1	99.900
FLIGHT SIMULATOR 5 - ITALY SCEN.1.2	129.900
FLIGHT SIMULATOR 5.1	89.900
FLIGHT SIMULATOR 5.1 + SC. ITALIA	179.900
FOOTBALL GLORY	79.900
FORMULA 1 (BUDGET)	39.900
FRONT PAGE SPORT BASEBALL	99.900
FRONTIER - FIRST ENCOUNTER (INGL.)	89.900
GABRIEL KNIGHT-SINS OF THE FATHERS	119.900
GENGHIS KHAN 2	99.900
HARDBALL 4	89.900
HARPOON 2	99.900
HARPOON 2 COLD WAR BATTLESET	69.900
HARPOON 2 WEST PAC BATTLESET	69.900
HEROES OF THE 357TH	109.900
HEXEN	89.900
HOKUM KA-50	79.900
HOLE IN ONE	59.900
INDY CAR RACING	89.900
INFERNO LIMITED EDITION	109.900
INTERNATIONAL TENNIS OPEN	69.900
ISHAR TRILOGY	59.900
JAGGED ALLIANCE	79.900
JUNGLE BOOK (VERS. CLASSIC)	69.900
JUNGLE STRIKE	89.900
JURASSIC PARK (VERS. CLASSIC)	49.900
KINGPIN	39.900
KNIGHT OF XENTAR	109.900
LARRY 6	99.900
LEGIONS	79.900
LINKS 386 PRO	99.900
LINKS 386 PRO - BIGHORN -	59.900
LINKS 386 PRO - TROON NORTH -	69.900
LODE RUNNER	89.900
M4 TANK SIMULATOR	99.900
MANCHESTER UNITED - THE DOUBLE	59.900
MARIO'S GAME GALLERY	89.900
MASTER OF ORION	49.900
MENZOBERRANZAN	99.900
METAL MARINES	89.900
MICROMACHINES 2 TURBO TOURNAMENT	89.900
MORTAL KOMBAT (VERS. CLASSIC)	49.900
MORTAL KOMBAT + DOOM II	79.900
MORTAL KOMBAT 2	69.900
NASCAR (VERS. CLASSIC)	49.900
NASCAR TRACK PACK	39.900
NAVIGATOR 5	59.900
NERVES OF STEEL	69.900
ON THE BALL WORLD CUP	79.900
OPERATION EUROPE	109.900
OUTPOST	99.900
PACIFIC ISLAND (BUDGET)	39.900
PACIFIC STRIKE	99.900
PANZER GENERAL	99.900
PARADOX'S IN TIME	89.900
PINBALL DREAM SPECIAL	89.900
PINBALL ILLUSIONS	89.900
PINBALL MANIA	89.900
PIRATES GOLD	39.900
PLAYER MANAGER 2 (INGLESE)	69.900
PLAYER MANAGER 2 (ITALIANO)	79.900
PREMIER MANAGER 3	59.900
PREMIER MANAGER 3 MULTIEDITION	39.900
PSYCHO PINBALL	89.900
PYROTECHNICA	69.900
QUARANTINE (BUDGET)	39.900
QUARANTINE 2 : ROAD WARRIOR	89.900
RALLY (VERS. CLASSIC)	49.900
RISE OF THE ROBOTS	89.900
RISE OF THE TRIAD	79.900
SAIL SIMULATOR 2.1 - CORSO DI VELA	89.900
SAIL SIMULATOR D.DISK BARCHE V.2	79.900
SCRABBLE	79.900
SCREAMBALL	59.900
SENSIBLE SOCCER WORLD CUP EDITION	49.900
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	89.900
SIM ANT	39.900
SIM CITY 2000 URBAN RENEWAL KIT DOS	49.900
SIM CLASSIC	79.900
SIM LIFE	49.900
SIM TOWER	99.900
SIMON THE SORCERER II	99.900
SLIPSTREAM 5000	89.900
SOCCER SUPER STARS	89.900
SOCCER TEAM MANAGER	59.900
SOLITAIRE DELUXE	79.900
SPACE FEDERATION	89.900
SPACE QUEST IV (VERS. CLASSIC)	49.900
SPACE QUEST V (ITA)	109.900
SPACE SIMULATOR	109.900
SPECTRE VR	99.900
STARDUST SUPER EDITION	69.900
STARLORD	119.900
STRIKE COMMANDER	119.900
STRIKER 95	69.900
SUBWARS 2050 (BUDGET EDITION)	49.900
SUPER KARTS	79.900
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	89.900
SUPERFROG	49.900
SUPERHERO LEAGUE OF HOBOKEN	99.900
SYSTEM SHOCK	109.900
T.F.X.	119.900
TANKS ! WARGAME CONSTRUCTION SET II	119.900
TERMINAL VELOCITY	79.900
THE LION KING (VERS. CLASSIC)	49.900
THE MACHINES	49.900
THE PERFECT TRILOGY	89.900
THE SCOTTISH OPEN : VIRTUAL GOLF	89.900
THEME PARK	109.900
TIE FIGHTER	109.900
TIE FIGHTER DATA DISK - DEF. OF EM.	49.900
TORNADO + DESERT STORM (BUDGET)	39.900
TOWER ASSAULT	79.900
TRANSPORT TYCOON SCENARY DISK	69.900
TRANSPORT TYCOON (ITA)	89.900
UFO (VERSIONE ITALIANA)	99.900
UFO 2 - TERROR FROM THE DEEP (ITA)	99.900
ULTIMA VIII PAGAN	129.900
ULTIMATE BACKGAMMON	89.900
ULTIMATE BODY BLOWS	69.900
ULTIMATE DOOM	69.900
ULTIMATE SOCCER MANAGER (ITALIANO)	89.900
UNIVERSE	89.900
UNNECESSARY ROUGHNESS 95	89.900
VIRTUAL POOL	109.900
VIRTUOSO	89.900
WARCRAFT	99.900
WARRIORS	79.900
WORLD HOCKEY 1995	69.900
WORMS	89.900
X-WING ENHACED (BUDGET)	39.900

CDrom

Titolo	Prezzo
1944 ACROSS THE RHINE	119.900
3D LEMMINGS	129.900
3D ULTRA PINBALL	69.900
ACTUA SOCCER	99.900
ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS	69.900
AIR POWER	89.900
AL UNSER'S ARCADE RACING (WIND. 95)	79.900
ALEXI LALAS RED HOT SOCCER	89.900
ALIEN ODISSEY	109.900
ALLIED GENERAL	109.900
APACHE LONGBOW	89.900
ARC OF DOOM	79.900
ARE YOU AFRAID OF DARK?	109.900
ASCENDANCY	119.900
BAD DAY ON THE MIDWAY	119.900
BALDIES	99.900
BATTLE ISLE 3	99.900
BLOOD BOWL	89.900
BLOWN AWAY	89.900
BRICKS BLOCKS & CLOCKS	69.900
BURIED IN TIME	99.900
BURN CYCLE	99.900
CADILLACS & DINOSAURS	99.900
CAESAR 2	99.900
CELTIC TALES - BALOR OF THE EVILEYE	109.900
CHAMPIONSHIP MANAGER 2	89.900
CHESS CHALLENGE	99.900
CIVIL WAR	89.900
CLOCKWISER	59.900
COMMAND & CONQUER	99.900
COMPLETE NBA BASKETBALL	99.900
CRUSADER NO REMORSE	109.900
CYBER JUDAS	99.900
CYBERBYKES	69.900
CYBERSPEED	89.900
D 1000	59.900
D-DAY AMERICA INVADES	139.900
DARK EYE	99.900
DARKER	89.900
DAY OF THE TENTACLE (EDICOLA)	49.900
DOOM DATA DISK D-ZONE 2	59.900
DOOM II (VERS. CLASSIC)	49.900
DOUBLE TROUBLE	89.900
DREAMWEB (BUDGET)	39.900
DUNGEON MASTER 2	99.900
EMPIRE 2	89.900
ENDORFUN	89.900
ENTERTAINER	69.900
ENTOMORPH	99.900
EVOCATION II	49.900
F1 GRAN PRIX 2	109.900
FACE TO BLACK	109.900
FATAL RACING	99.900
FIFA INTERNATIONAL SOCCER '96	109.900
FIGHTER DUEL	99.900
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	79.900
FLIGHT SIMULATOR 5 - NEW ZEALAND	69.900
FLIGHT SIMULATOR 5.1 + SC. ITALIA	179.900
FOOTBALL LTD	109.900
FORMULA 1 (BUDGET)	39.900
FULL THROTTLE (AVVENTURA CD ROM)	89.900
FURY 3 (WINDOWS 95)	119.900
FX FIGHTER LIMITED EDITION	89.900
GONE FISHING	109.900
HARDBALL 5	119.900
HARPOON 2 DELUXE	99.900
HELL (ITALIANO)	129.900
HELLFIRE ZONE	59.900
HERETIC - ERESIES DATA DISK	69.900
HERETIC - VERSIONE SHAREWARE -	25.900
HEXEN	89.900
HI-OCTANE	119.900
HOLE IN ONE	69.900
ICE AND FIRE	109.900
INDY CAR COMPILATION	79.900
INDY CAR RACING 2	99.900
ISHAR TRILOGY	59.900
KING'S QUEST VI (BUDGET)	39.900
KINGDOM THE FAR REACHES	109.900
KNIGHT OF XENTAR	109.900
LEGIONS	89.900
LINKS 386 PRO - TROON NORTH -	59.900
LOADSTAR	79.900
LOCUS	109.900
LUNICUS	89.900
MAABUS	109.900
MACHIAVELLI THE PRINCE	119.900
MAGIC CARPET (EDICOLA)	49.900
MAGIC CARPET 2 : THE NETHER WORLDS	109.900
MAGIC THE GATHERING	129.900
MARTIN'S MAGIC ILLUSION	89.900
MASTER PIECE COLLECTION	89.900
MECHWARRIOR 2 : THE CLANS	109.900
MICROMACHINES 2 TURBO TOURNAMENT	99.900
MILLENNIA	119.900
MIRAGE	109.900
MONKEY ISLAND (EDICOLA)	49.900
MONKEY ISLAND 2 (EDICOLA)	49.900
MORTAL COIL	99.900
MORTAL KOMBAT 2 + R. OF THE ROBOTS	109.900
MORTAL KOMBAT 3	89.900
MYST	149.900
NASCAR TRACK PACK	49.900
NAVY STRIKE - TASK FORCE COMMAND	119.900
NCAA ROAD TO THE FINAL FOUR 2	99.900
NEED FOR SPEED	109.900
NEW HORIZONS	99.900
NHL HOCKEY 96	109.900
OPERATION EUROPE	109.900
PANIC IN THE PARK	89.900
PANZER GENERAL	89.900
PERFECT GENERAL 2	99.900
PERFECT GOLF	99.900
PGA TOUR GOLF 96	119.900
PHANTASMAGORIA (INGLESE)	119.900
PINBALL MANIA	89.900
PLAYER MANAGER 2 (INGLESE)	89.900
POWER CORRUPTION & LIES	99.900
POWER HOUSE (ITALIANO)	99.900
PRECISION APPROACH	79.900
PRIMAL RAGE	89.900
PRINCE OF PERSIA COLLECTION	59.900
PRISONERS OF ICE	109.900
PROTOTYPE	79.900
QUANTUM GATE	129.900
QUARANTINE 2 : ROAD WARRIOR	89.900
RAILROAD TYCOON DELUXE (BUDGET)	49.900
RAPID ASSAULT	89.900
RAVEN PROJECT	99.900
REBEL ASSAULT (EDICOLA)	49.900
REBEL ASSAULT II	TEL.
RIDDLE OF MASTER LU	109.900
RIDDLE OF THE RUNES	59.900
RUGBY WORLD CUP 95	109.900
SAILING	129.900
SAM & MAX HIT THE ROAD (EDICOLA)	49.900
SCREAMER	89.900
SCUDETTO	99.900
SEA LEGENDS	99.900
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	99.900
SILVERLOAD	99.900
SIM ISLE (INGLESE)	109.900
SIM TOWER	99.900
SIMON THE SORCERER II	99.900
SLAM CITY SCOTTIE PIPPEN BASKET	99.900
SLIPSTREAM 5000	89.900
SPACE QUEST VI	99.900
STAR TREK - NEXT GENERATION -	119.900
STEEL PANTHERS	89.900
SU-27 FLANKER	89.900
SUPER KARTS	129.900
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	89.900
SYNDICATE (EDICOLA)	49.900
T-MEK	79.900
T.F.X. 2 : EF2000	129.900
TEK WAR	99.900
TERMINAL VELOCITY	99.900
TERMINATOR RAMPAGE	89.900
THE 11TH HOUR	129.900
THE MACHINES	59.900
THEME PARK (EDICOLA)	49.900
THUNDERSCAPE	89.900
TIE FIGHTER PRO PACK	129.900
TONY LA RUSSA BASEBALL 3	135.900
TRICK OR TREAT	59.900
UFO + MASTER OF ORION	89.900
ULTIMATE FOOTBALL 1995	89.900
ULTIMATE SEVEN	89.900
ULTIMATE SOCCER MANAGER (ITALIANO)	89.900
UNDER A KILLING MOON (ITALIANO)	149.900
UNDER A KILLING MOON (UPGRADE)	29.900
US NAVY FIGHTER GOLD EDITION	139.900
V FOR VICTORY 4 PACK	99.900
VIRTUAL CHESS	109.900
VIRTUAL POOL	79.900
WARHAMMER - SHADOW OF HORNET RAT	119.900
WARLORDS II DELUXE	119.900
WARRIORS	89.900
WEREWOLF VS COMANCHE	99.900
WETLANDS	89.900
WING COMMANDER III HEART OF THE T.	139.900
WINGS NUTS	79.900
WITCHAVEN	89.900
WORMS	99.900
X-WING ENHANCED (EDICOLA)	49.900

CDROM 99.900 · CDROM 129.900 · CDROM 109.900 · PC 99.900 · PC 69.900 · 59.900 · CDROM 109.900 · CDROM 119.900 · CDROM 119.900 · CDROM 99.900 · CDROM 119.900 · CDROM 109.900 · CDROM 119.900 · CDROM 129.900 · CDROM 119.900

ORDINARE È FACILE: puoi telefonarci, mandare un fax o compilare e spedire il coupon

TELEFONO 011-30.90.202 (r.a.)

FAX 011-31.13.555

POSTA QUEEN COMPUTER via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO

INTERNET E-MAIL QUEEN@FILEITA.IT

QUEEN SHOP corso Dante, 2 - 10134 TORINO telefono 011-3185666 • fax 011-3199158

SPEDIZIONI VELOCISSIME CON CORRIERE TRACO TNT

QUEEN COMPUTER - via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO - orario continuato 9:00/19:30 anche festivi

cognome e nome

indirizzo e numero civico

C.A.P. città e provincia

prefisso e telefono

firma (di un genitore se minorenne)

titolo programma	sistema	prezzo
SPESE SPEDIZIONE INVIO ASSICURATA POSTALE		L. 12.000
SPESE SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T.		L. 18.000
SPESE SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T.		

☐ PAGHERÒ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO

☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE

☐ ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER S.d. F.

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA 12 MESI DI GARANZIA SUI TITOLI

...i possono subire variazioni senza preavviso

http://www.oldgamesitalia.net/

numero 10 • Dicembre '95

Pubblicazione periodica mensile
Autoriz. Tribunale di Milano n° 14 del 14/1/95

EDITORE
Studio Vit srl **Studio_Vit@linux.infosquare.it**
Via Aosta 2, 20155 Milano
tel: 02/33100413 fax: 02/33104726

REDAZIONE
(ZETA@linux.infosquare.it)
http://www.infosquare.it/~zeta/
Via Aosta 2, 20155 Milano - **Tel. 02/33100154**
I redattori rispondono tutti i giorni dal lunedì al venerdì dalle ore 15 alle 16.
Per i trucchi e consigli della rubrica S.O.S telefonare il venerdì dalle ore 17 alle 19.

CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ
L.T. Avantgarde - v.le Sarca 47 20125 Milano
tel: 02/66103223 fax: 02/66106513

DIRETTORE RESPONSABILE
Riccardo Albini **(RAlbini@linux.infosquare.it)**

COORDINAMENTO E PRODUZIONE
Alberto Rossetti
(Alkross@linux.infosquare.it)

COORDINAMENTO EDITORIALE
Benedetta Torrani

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Franca Badioli, Serena Rubini

CAPO REDATTORE
Andrea Minini Saldini **(Cedric@io.com)**

REDAZIONE
Paolo Verri **(Gremo@bbs.infosquare.it)**, Paolo Paglianti
(Paglianti@linux.infosquare.it)

COLLABORATORI
Marco Andreoli, Alessandro Diano **(ADiano@iti.datanord.it)**, Giorgio Baratto **(Random@bbs.infosquare.it)**, Marco Rana **(MRana@inrete.it)**, Simone Bechini **(Speedy@linux.infosquare.it)**, Carlo Barone **(CBarone@linux.infosquare.it)**, Vincenzo Beretta, Claudio Tradardi, Roberto Camisana **(Camisana@BBS.infosquare.it)**, Derek Dela Fuente, Massimo Triulzi, Tiziano Toniutti **(Apecar@linux.infosquare.it)**, Emanuele Sabetta **(MC6300@mclink.it)**, Yuri Abietti, Riccardo Zanettini **(RicZan@linux.infosquare.it)**, Alex Pasetto **(Dupont@linux.infosquare.it)**, Fabio Paglianti, Luca Bonacina

IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
Roberta Asmeri, Gian Vittorio Cutri, Sara Fort, Marumba Orri

FOTOCOMPOSIZIONE
Typing (Milano)

STAMPA
Valprint srl
via San Maurizio 171 - Brugherio (MI)

DISTRIBUZIONE
SO.DI.P. / Angelo Patuzzi
via Bettola 18 - 20092 Cinisello Balsamo - MI
tel 02/66030.1

ARRETRATI
Arretrati: L.12000
Pagamento a mezzo conto corrente postale n° 17200205 oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati all'editore.

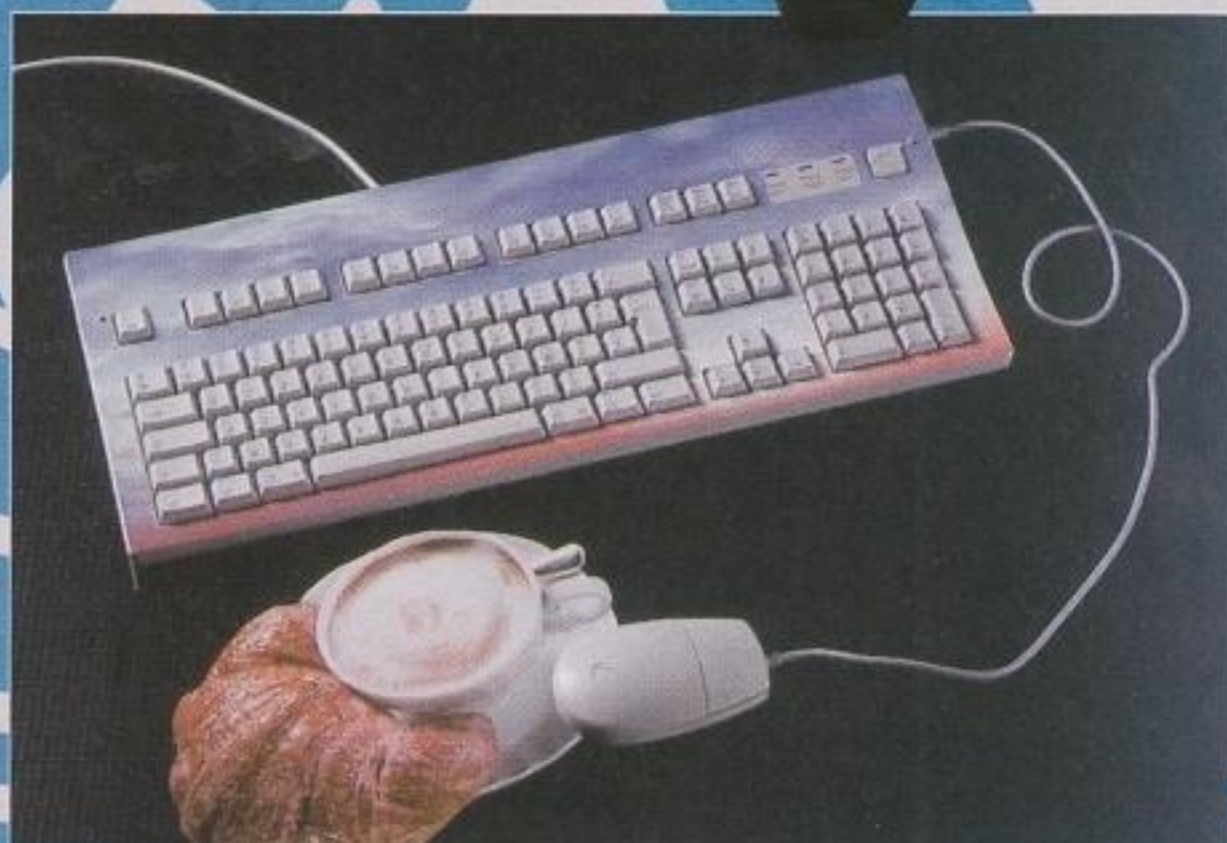
ABBONAMENTO
Prezzo abbonamento annuale Lire 55.000
Pagamento a mezzo conto corrente postale n° 17200205 intestato a
STUDIO VIT via Aosta 2 - 20155 MILANO

Le onde sonore che hanno espanso la mente dei redattori e grafici sono state prodotte da
Artisti Vari - Def Jam Anniversary (Def Jam)
Passengers - Original Soundtracks (Oasis)
Bruce Springsteen - The Ghost of Tom Joad
Oasis - (What's The Story) Morning Glory (Creation)

"Preferirò sempre giocare a un titolo come The Dig piuttosto che a un prodotto con una dozzina di enigmi, il cui unico pregio è rappresentato da quaranta minuti di video sgranato, recitato da pessimi attori."

Jack Sorensen, presidente della LucasArts

BUON NATALE

Ormai il Natale è alle porte e se non sapete che regalo fare (o, soprattutto, farvi) questo abnorme articolo vi suggerirà l'articolo migliore tra libri, joystick, harware, giochi e coprimouse a forma di topo!

IL FUTURO IN UNA MELA

La Apple sta tentando di spodestare il Saturn e la PlayStation dal trono delle console? Scoprite la risposta in un articolo da nostro corrisponente nella terra del Sol Levante.

OCCHIO AI COLORI

ZETA News
ZETA Speciale
ZETA Prima Visione
ZETA Test
ZETA Multimedia
ZETA SOS
ZETA Rubriche
ZETA Posta

http://www.oldgamesitalia.net/

REBEL ASSAULT 2

44

Arriva uno dei seguiti più attesi, ovvero *Rebel Assault 2*, in cui, udite udite, potrete addirittura pilotare il Millenium Falcon! Un nuovo capitolo della saga videoludica di Guerre Stellari sta per essere scritto sulle pagine di ZETA!

HEXEN

77

Aspettate con trepidazione (come noi, d'altra parte!) *Quake*? Beh, nel frattempo, gustatevi la recensione del miglior clone di *Doom* mai uscito finora vi aspetta a pag 77.

MUSIC CENTER

104

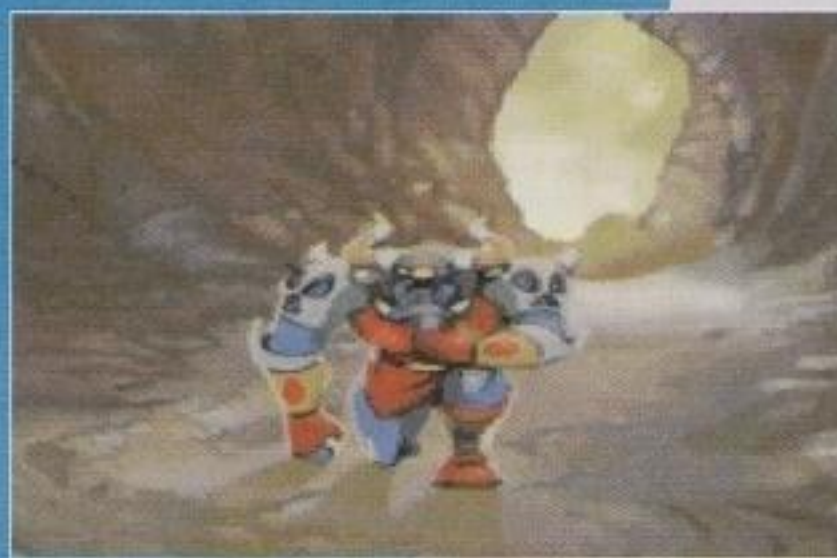
La Microsoft Home torna alla carica con la versione musicale di *Cinemania*, ovvero *Music Center*, un completissimo archivio multimediale dedicato alla musica moderna.

RAYMAN

59

La Ubi Soft ha prodotto il miglior gioco di piattaforme per PC? Beh, sicuramente uno dei migliori, come potrete leggere nella nostra recensione a pag. 59.

S.O.S.

111

L'ormai celebre rubrica di Paolo Paglianti vi svela i segreti di *Dungeon Master 2*, i trucchetti per ottenere il massimo nelle simulazioni di guida e tutte le mosse speciali di *Mortal Kombat 3*.

CON IL NUOVO ANNO, COPIARE COSTERÀ DI PIÙ!

Se sei uno studente iscritto a tempo pieno a scuole medie inferiori o superiori o Università, avrai la possibilità di ricevere direttamente a casa tua i CD dei prodotti originali Microsoft.

APPLICAZIONI Licenza studente **149.000 +IVA**

OFFICE PROFESSIONAL 7.0 WIN95 Italiano o OFFICE STANDARD PER MACINTOSH Italiano

STRUMENTI E SVILUPPO Licenza studente **149.000 +IVA**

VISUAL C++ 4.0 PROFESSIONAL e VISUAL BASIC 4.0 PROFESSIONAL Italiano

SISTEMI OPERATIVI Licenza studente **99.000 +IVA**

WINDOWS 95 Italiano e WINDOWS NT 3.51 Italiano

Microsoft LICENZA STUDENTE

RISERVATO AGLI STUDENTI*

*ATTENZIONE: questo promozione è valida solo per studenti iscritti a tempo pieno a scuole medie inferiori, superiori o Università. Disponibilità dei prodotti ad anno nuovo.

Space Simulator+ Joystick digitale
L. 180.000
(L.211.500 IVA inclusa)

Flight Simulator 5.1+ Joystick digitale
L. 185.000
(L.217.370 IVA inclusa)

IL VIDEOGIOCO DEL MOMENTO !!
Fury 3+Joystick digitale
L. 165.000
(L.194.100 IVA inclusa)

SUPER HARDWARE KIT

Animali da scoprire+ Civiltà Antiche
L. 209.000
(L.245.440 IVA inclusa)

Creative Writer+ Fine Artist
L. 175.000
(L.203.000 IVA inclusa)

Tastiera+Mouse+ Joystick digitale
L. 289.000
(L.343.910 IVA inclusa)

Tastiera+Mouse
L. 199.000
(L.236.810 IVA inclusa)

Tel. 055/42.24.670 - Fax 055/42.24.679

Entra in uno dei negozi Microlink e goditi lo spettacolo!

MICROLINK SHOP
Microsoft PUNTO DI CONTATTO

FIRENZ
Via M. Sbrili
Tel. 055/42500
AREZZO (S. Giovanni V.
Via S. Lavagnini, 2
Tel. 055/91210
AOST
Via Kaolack,
Tel. 0165/453
BA
V.le Papa Giovanni XXIII,
Tel.080/55600
BERGAM
Via Moroni, 1
Tel. 035/2582
BOLOGN
Via Ferrarese, 1
Tel. 051/3699
BOLZAN
Via Rovigo,
Tel. 0471/9165
IMPERIA (Vallecros
Via col. Aprosio, 5
Tel. 0184/2509
LIVORN
Via L. Cambini,
Tel. 0586/2103
LUCCA (Luna
Via Pesciatina, 9
Tel 0583/4293
MILANO (Paderno
Via Fante d'Italia
Tel. 02/990436
NAPO
Via Luca Giordano,
Tel. 081/55613
ORVIETO (
Via Loggia dei Mercanti,
Tel. 0763/3161
PALERM
Via Mongerbino,
Tel. 091/2010
PAV
Viale Partigiani
Tel. 0382/227
PERUG
Via Adriatica,1
Tel. 075/ 59909
PISA (Ghezzar
Via Carducci,
Tel. 050/8787
PISTO
Viale Adua, 1
Tel. 0573/3660
PISTOIA (Monsummano Term
Via Empolese,
Tel. 0572/9536
PRAT
Via Giotto, 5/7,
Tel. 0574/314
REGGIO EMIL
Via Ampere,
Tel. 0522/5132
RIMI
Via Pascoli,3
Tel. 0541/3927
ROM
Viale Tirreno, 2
Tel. 06/88642132 - 883273
ROM
Via Etruria,
Tel. 06/704507
SALERNO (Battipagl
Via Brodolin
Tel. 0828/3442
SIENA (Belver
Via Sicilia
Tel. 0577/511
SIENA (Poggibon
Largo Usilia,
Tel. 0577/9815

http://www.oldgamesitalia.net/

La redazione di ZETA è a Milano e nei primi sbadigli invernali è un deserto dei tartari. La gente ci sarebbe pure ma, come Buzzati non insegnava, pare sepolta viva e quella in superficie malcela uno spumeggiante anelito al tornarsene a dormire. Intanto il mio tavolo, nella redazione atemporale/asimmetrica dislocata nella Caput Mundi, è un cimitero di mouse. Sembra che il sudore delle mie mani sia particolarmente acido e funga da micidiale topicida, e visto che come bonus festivo "quelli dello Studio Vit" hanno manifestato l'intenzione di regalarmi una trackball (vero che me la regalate?), deduco che in redazione già siano tutti più buoni. Nessuno aveva mai parlato di fioretti prenatalizi nelle ultime riunioni, il fatto che le parole "termosifone" e "freezer" fossero diventate sinonimi lasciava presagire capponi ossuti e depressi. Invece, òmiracolo. Quello che non succede nel collettore multimediale, che tutto stagna e con tutto si ottura. Ma i programmatori riscrivono ancora i videogiochi in bella copia? No dai, che ultimamente di cose belle se ne sono viste, ma ci sarebbe sempre la "sindrome del palindromo": colpisce quando realizzate che se aveste giocato la vostra partita esattamente al contrario, l'effetto finale non avrebbe conosciuto differenze. Attacchiamoci ai classici e facciamo tutti come Billy Corgan degli Smashing Pumpkins, che nei credits del nuovo "Mellon Collie and the Infinite Sadness" ringrazia la id software per le "esplosioni di Doom". Ho scannato tutto il disco (doppio) cercando questi boati ed effettivamente nella bella "Tales of a Scorched Earth" c'è qualcosa del genere, ma tra sedici filtri sulla voce e dodici rack per chitarra è dura discernere i demoni mentre fanno il chioppo. So di gente qui in redazione che ha avuto l'ardire di fregarsene di questa finissima citazione, ma sono gli stessi che a capodanno li trovi abbracciati alla colonna maestra dell'ufficio (perché il capodanno loro se lo fanno lì) dopo dieci minuti dal primo botto vero. Queste sono le cose che fanno passare l'ispirazione, amici miei: avrei voluto brindare all'avvento del Pargolo con una serie di risposte buone e affatto indisponenti, ma essendo il lettore già graziato dal tepore umano sprigionato dalla selezione postale di questo mese, è giusto che si sciroppi una doviziosa raffica di catrame (non è vero, è una reazione simpatica che sto imparando a controllare). Però non possiamo fare sempre come ci pare: noi volevamo contattare il club "Amici della Masturbazione" che ci ha scritto il mese scorso per regalare una tessera al nostro isolato direttore, poi abbiamo pensato che anche quest'anno il panettone e il pandoro non ci avrebbero fatto molto schifo, soprassedendo a sangue amaro.

TIZIANO

Le lettere, i piccioni viaggiatori e tutta la focaccia genovese che avete vanno indirizzati a via Aosta 2, 20155 Milano, all'attenzione MIA e solo MIA (dott. Ing. Tiziano Toniutti, re del Fango e dell'Ignobile). Su Internet (dovreste scrivermi tutti là, non sapete quanto è comodo: il groviglio telematico sta ai collaboratori come Albini al Lambrusco) l'indirizzo giusto è Apecar@linux.infosquare.it, mentre la spedizione di sorelle e amiche va preceduta da discernibili foto delle stesse, anche panoramiche se serve. Se passano il limite dell'umana pietà vi mandiamo a casa il fetido conte Minini Saldini coi ferri giusti per farvi male dove e come solo lui sa. Pare vero.

HE LOVES YOU, YEAH YEAH YEAH.

Ciao, ho sotto il naso il numero 9 di Zeta (Novembre 95 se non si era capito) cito dal tuo editoriale: "[...] Tra un anno avremo per forza bisogno del sistema operativo prodotto da quell'uomo per vedere i vostri giochi, ora, questo è giusto farlo presente o no?" Premetto col fatto che secondo me è giusto farlo presente, ma oggi come oggi, non abbiamo lo stesso bisogno del DOS per vedere i nostri giochi, dunque la situazione di monopolio Gates rimane invariata: casomai in futuro si rafforzerà, infatti leggevo sul WWW Microsoft che è in procinto di lanciare un Win 95 Games Develop Kit, che praticamente si imporrà come piattaforma standard per lo sviluppo di Games su Win 95. Questo secondo me vuol dire che in futuro sia sviluppatori che giocatori saranno "costretti" ad "installare" prodotti di Gates; onestamente ciò mi spaventa un po' ma non riesco a trovare un soluzione sensata al problema, chi di voi sarebbe disposto a comprarsi UNIX per sviluppare e farci girare i giochi? Vi lascio con questo interrogativo e vi saluto. Ciao,

Ricky

E-Mail: ricky@xdfs3a.ico.olivetti.com

L'unica risposta buona alla domanda di Bill "Dove vuoi andare oggi?"

Gates è "non te lo dico" o qualcosa di analogo ma meno formale. Mica per niente, ma l'insistenza è eccessiva. Se Gates aveva davvero la vocazione da tassinaro poteva evitarci dieci anni di un sistema operativo infame e orbo per i nomi di file oltre gli otto caratteri e chissà, la Commodore magari avrebbe conosciuto altri destini. Qualcuno ha scritto che Bill Gates è un miliardario "illuminato". È vero, infatti, che se passate a Seattle agli HQ della Microsoft trovate una villa a due piani immersa nel verde, e Bill che gioca a squash rispondendo "ma sono a casa, a lavorare" a chiunque gli chieda dove siano tutti i suoi dipendenti. Come illuminazione mi pare paragonabile a quella delle strade note ai porcelloni di questa e altre città, visto e considerando che ad esempio, addirittura lo Studio Vit (il che è tutto dire) funziona agilmente da almeno cinque anni a siringate di modem. Il pioniere del movimento sono proprio io, la "redazione distaccata romana" è nata dai primi numeri di Kapra, a non più di un metro e venti dal mio letto. Oggi, Conte Saldini e "Gremo" Verri esclusi, tutti i pezzi e le foto che vedete su Zeta fanno i chilometri per le linee di mammozza Telecom, addirittura tramite portatili e satellite quando Ric se ne va a Los Angeles e zone limitrofe per le fierucce ludiche magic America. E poi, a registrare un disco tramite comunicazione intercontinentale a fibre ottiche c'è riuscito pure Frank Sinatra, che come arteriosclerosi non c'è male. Arriviamo a finestre e freccine: accanto al plagio più o meno evidente del System adottato dal Mac non c'è nulla in Win 95 che non fosse stato lecito aspettarsi. Anzi, mancano dei driver. È un sistema operativo nato vecchio, e se mi si permette un parere, per certi versi mi piace molto di più Os2/Warp e il Workbench di Amiga è almeno altrettanto flessibile. Certo rimane chiaro che se questo uomo è riuscito a creare uno standard allora tanto di cappello, e che comunque non c'è nessuna legge che impedisca a chicchessia di fargli concorrenza: tirate fuori qualcosa di meglio di Windows se ne siete capaci... e se avete i mezzi per non farlo installare solo ai vostri amici. La cosa fastidiosa è che quest'uomo non ha fatto molto dopo il Dos: ha solo pagato i migliori sviluppatori per sviluppare i migliori applicativi. Windows 95 non è il migliore dei sistemi operativi possibili ma comunque massimo rispetto per chi l'ha messo in piedi. Il signor Gates è e rimane una persona evidentemente intelligente, abbastanza da non sfruttare il suo monopolio (è illuminato, lo ammetto) a fini terroristici, insomma onestamente vedere la Microsoft come l'origine cartesiana del cyberpunk secondo me serve solo a stare freschi. Però resta il fatto: se vorrete giocare col PC avrete bisogno di Windows 95, come ieri avevate bisogno del Dos, e pagherete il sistema operativo di oggi come avete pagato quello di ieri, aver avuto le nuove versioni del Dos pirata non è un buon motivo per rimanerci male. Solo che il nuovo SO non mi pare questa grande manna, tutto qui. Anche se davvero non si rischiano colonizzazioni, il fatto che non ci siano alternative è preoccupante come ogni altra situazione analoga. E quindi l'unica vera genialata di Bill, oltre all'ottimo sfruttamento dell'hype clamorosa attorno al suo personaggio manco fosse oggettivamente apprezzabile come Naomi Campbell o disprezzabile come il papa, sta nel fatto di aver fatto uscire Windows 95 quando il PC multimediale era ormai una realtà consolidata nelle case di molti, questa penisola compresa: come giustificare una campagna promozionale come quella vista anche qui, se il paese tutto non avesse oltrepassato la cruciale soglia dei 33 MHz, più che sufficienti per qualsiasi commercialista e, diciamocelo, per la maggior parte delle facoltà universitarie? Sapete come vengono reclamizzati i fantomatici "PC Multimediali" qui da noi? Come un oggetto in grado di "aiutare la mamma nelle ricette, il papà nei conti di casa e voi bambini a fare i compiti e zap! Bang! divertirvi col fantastico mondo dei videogiochi". Roba da far vomitare un frullatore di banalità come Pippobaudo, oltre a essere un ciclostile degli spot per il C64 (dieci anni fa) e, dimenticavo, il solito agglomerato di boiate. Qui in Italia, coi computer ci si fa contabilità negli studi professionali, medicina negli studi professionali accanto, giornalismo e desktop publishing negli uffici al piano di sopra, e su ogni altra cosa, con copie originali o meno, ci si gioca, ovunque e soprattutto nei ministeri. E quindi se l'Ms-DOS, Word e Excel hanno avuto i loro meriti, è anche vero che i videogiochi hanno fatto ricco Bill Gates per la seconda volta. Mica vorranno farci credere che tutti i lettori di CD-Rom venduti in questi ultimi due anni siano da attribuirsi all'indubbio fascino della Groelier su dischetto ottico, o sì? Bill ringrazi i videogiochi e le loro continue richieste per i Pentium, i 4X e l'audio a 32 bit, peggio dell'abbinamento bambino-kindersorpresa. Non c'è niente da lamentarsi, c'è solo da rimanerci un po' con la bocca amara. Allora Bill, dove vuoi andare oggi? E con quanto zucchero il caffè?

DESTINAZIONE TREVISO (TREVISO CITTA')

Da Sir Jopper, vassallo e cavaliere.

Caro Tiziano, di cosa vogliamo parlare oggi? Vediamo un po'...musica...cinema...libri... televisione...arte...politica...sport... Ci sono, parliamo di Videogiochi, o meglio di Divertimento interattivo. Ti devo confessare una cosa: MI SONO STUFATO DI GIOCARE!!! Ecco l'ho detto e ora mi sento meglio. Sono stufo di stare davanti ad un monitor a smanettare per cercare di far fuori il cattivo di turno. Sonostufo di risolvere i pasticci di Roger, Larry, Guybrush & CO. Sono stufo di
correre a 300 Km/h a bordo di un bolide fiammante. Sono stufo di sparare al primo che mi capita di fronte. Sono stufo perché alla fine rimango da solo come un cretino e non mi resta che il buio del monitor e il cursore lampeggiante.

E voi continuate ad etichettare tutto questo come interattivo? Allora ho pensato ad una cosa: "Perché non mi compro un modem e uso il mio computer per conoscere gente nuova, gente di altre nazioni con cui scambiare pareri, con cui condividere passioni comuni come il cinema, la musica, i libri?" Oggi ho ventitrè anni, sono più di tredici anni che uso il computer per giocare e finalmente ho capito che forse invece di un cursore lampeggiante alla fine di una partita a qualche videogame è molto meglio che trovi tanta posta elettronica da parte dei miei amici.

Ciao,

Gianni Mancini

PS:Il mio indirizzo E-mail è : mancini@sapienza.it

Premesso che fare ogni mese la posta di Zeta si sta rivelando una cosa Vanzinamente fichissima, aggiunto che vorrei pubblicare più o meno TUTTE le lettere che arrivano perché pare che tutte finalmente parlino poco dei giochi e delle macchine, e molto dei giocatori, chiudo il preambolo attaccando in fa maggiore con la risposta: Il tuo discorso nichilista a metà (strano che non ti sia venuta la voglia di distruggere tutto) è tutto sommato assolutamente comprensibile, ti dirò, quasi tutti qui dentro hanno passato quella che è, e rimane, una fase classica. Il fatto è che giocare non è il perno della vita (Albini escluso), più che altro è principalmente la panacea di tutti i mali incurabili della suddetta, con una spiccata predilezione per i quelli dello spirito. Sia che passi attraverso una fiala puzzolente, una scoreggia gonfiabile o una comoda & dimensionabile finestra di Windows 95, la funzione terapeutica agisce a più livelli e il risultato va oltre il benessere momentaneo: costruisce particolari et robusti

segue a pag 8

http://www.oldgamesitalia.net/

anticorpi. Poi, c'è chi assurge la patologia esistenziale a filosofia generale d'esistenza, e quando se ne stanca l'unica soluzione è una crisi mistica (facile), ricominciare tutto (duretta) o una schioppettata alla Kurt (ma ci vuole la mano ferma). No, è retorichetta da rivista di videogiochi, ma se ti consola io non compro più giochi dall'uscita di Wizball in versione budget per C64 cassetta. NON per nostalghia o malinconiah, semplicemente perché per un certo periodo sono riuscito nel nobile intento di scroccare copie promozionali qui e là con la scusa del giornalista, ma ora che mi va magra, confesso uguale disillusione: è centoventi volte meglio inviare E-mail di insulti al Conte Minini Saldini o trascrivere le lettere della Z-Mail di una qualsiasi partita a Destruction Derby, con la possibilissima eccezione del gioco in rete - tanto per non buttarla nei già affollati luoghi comuni. Solo che tu ci sei arrivato giocando (presumo), io l'avevo preso come presupposto partendo da altri giri. E comunque siamo fortunati a poter scegliere, siamo fortunati: se Paglianti un giorno decidesse di smettere di giocare, prevedo per lui panini meno imbottiti. Noi e la nostra elite dobbiamo solo tenere a mente che se vogliamo veramente giocare, giochiamo con tutto. Ma giocare rimane, nelle immortali parole del vate Grignani, "un viaggio a senso solo", come dire, una cosa molto, molto seria. Accorgersene comunque, non è necessario, anzi è proprio meglio tenere questa cosa sottopelle e verificare personalmente quanto tiene caldo d'inverno e come è fresca d'estate. Dottor Gibaud, non ci avrai mai.

GOZZOVIGLIO

Dear Mr. Tonyutty,

No, non è un nuovo font: è davvero una lettera scritta a mano (a penna). Da non credersi, eh? Ma chi è l'eretico che osa entrare nella Moschea con gli stivali ai piedi? Rispondo al nome di Gianni Pericotti e devo averti scritto qualche lettera e/o cartolina durante la mia precedente esistenza. Metto in chiaro subito che credo nella metempsicosi nella stessa misura in cui credo nell'onestà del Cavaliere (L'ha detto lui! Non scrivete queste cose porca miseria sennò poi dicono che ci azzuppo il pane, NdTonyutty), però da qualche giorno ho iniziato una nuova vita: quella dell'"ex-utente di PC". Improvvisamente ho aperto gli occhi e mi sono reso conto di quanto gretta e meschina fosse la mia esistenza prima di questa nuova, idilliaca condizione. Ma procediamo con ordine. Un fausto giorno nell'oscura età dell'abbrutimento, il mio genitore di sesso maschile si trovò nella necessità di acquistare un PC da utilizzare nel suo di lui ufficio. Valutando anche dei problemi di vista a cui sovente vado soggetto, il genitore saggiamente decise di prepararmi una di quelle sue pietanze tanto blasonate in ambiente clinico: due piccioni con una fava. Mi liberò da quel malsano oggetto di perdizione e mi donò del metadone. Da quell'istante la luce ha dissolto la tenebra e io ho riscoperto il gusto del vero passatempo, del vero divertimento! Ora posso fare ventimila cose differenti perché IO non sono più schiavo della macchina: posso latrare alla luna, pisciare nei gerani della vicina, confezionare spazzolini di setola nasale, nonché altre soddisfazioni che voi bruti non potrete provare, ma io invece sì. Ah-ha! Tié, schiattate, invidiosi. No, non sto piangendo! Ho detto che non sto piangendo! Non sono lacrime, sono...er...gocce di sudore, ogni tanto mi viene, così all'improvviso, inizio a pia...a sudare! Inizio a sudare e -sniff- beh mi sa che è meglio chiudere qui con un appello: Tiziano ravvediti, abbandona il tuo computer, torna sulla retta via!

P.S.: è proprio vero che gli anni '80 sono duri da cancellare , siccome noi siam cresciuti in questo decennio e non negli anni '60 e magari nel '77 avevamo 6 anni (io sì), è comprensibile e triste che tu confonda gli Hippies con gli Yuppies (ZETA Luglio/Agosto) (giuro che è un refuso del correttore di impaginati morto, la cui anima vaga ancora per la redazione in cerca di pace, NdTonyutty). Lo so che è un lapsus, lo so...comunque io Mario Brega lo preferisco nei film di Sergio Leone.

1,44 Mb di affetto a tutta la redaz.,

Gianni Pericotti, Campobasso

(che nonostante tutto continuerà a comprare ZETA, affinché sotto le fredde ceneri le braci ardano ancora!)

Vero è che l'erba cresce di sua sponte e invece i computer no, però noi ne usiamo molti tranquillamente e ciò nonostante la gittata massima di quando pisciamo nei gerani dei vicini non pare subire mutamenti. Ti dirò che ruttare a pieno stomaco in prima classe sugli Intercity è anche più gustoso. Perché la tua, figlio mio, è pia illusione: capisco latrare alla luna, ma gli spazzolini di setole nasali sono sintomi inequivocabili del male di chi ormai assume lo stadio terminale come norma di vita. Avresti dovuto smettere parecchio prima, adesso sei in un limbo contaminato che ti altera la percezione del reale, e in generale questa è una fregatura. Hai creato un'altra Brandolmosca, hai fatto Hitler sindaco di Gerusalemme, ti metterai il pepe nel caffè per tutta la vita. Se ti sta bene, siamo tutti contenti. Per abbandonare il computer ci vuole un sistema preparato a tavolino secondo le indicazioni dei medici, o per lo meno ponderando sugli osceni listini prezzi dei negozianti di videogiochi. Io a mollare tutto ci starei pure, purtroppo questa rinuncia mi impedirebbe di tornare sulla retta via, che rimane sempre quella verso il negozio di vari generi alimentari come quello che dalla finestra si intravvede in lontanza, e questo contrasto mi dilania ancora troppo per pensarci seriamente.

Giunge ora la prossima lettera, caro Gianni, che ci infinocchia tutti e due. Leggiamo, cogliamo e rielaboriamo che fa sangue.

MONTELUPO BLUES

Caro Tiziano, oltre ad essere una vostra appassionata lettrice da diversi anni, sono anche una delle cinque donne che ha risposto all'ormai famoso questionario (sfatiamo il mito delle donne che leggono solo Grazia o Novella 2000, sì, forse quelle di una certa età. Ma le donne più giovani, nella maggior parte dei casi, leggono di tutto, da riviste sulla natura e la salute a Focus e perché no, anche Zeta!) (la mamma del Conte Saldini è dura ma grazie per il tentativo: lui sta accumulando complessi, NdR). Quello che mi spinge a scriverti è che mi sono un po' stufata delle campagne terroristiche nei confronti dell'informatica e dei videogiochi in particolare. Ho 27 anni, per me e mio marito l'informatica è il lavoro, quello che ci dà il pane, ma i videogiochi sono la parte più divertente della faccenda. Ho tre bambini e sono in attesa del quarto (a dimostrazione del fatto che la passione per i videogiochi non sopisce "altre" passioni) (oh sì, anche a noi piacciono i bambini, NdR). Il mio bimbo più grande ha sei anni e già mi devo scontrare con affermazioni del tipo "ma il bimbo non passerà tutto il tempo a fare i giochini?", "state attenti a farlo stare davanti al computer" (della serie: al posto del lupo cattivo che mangia i bambini ora ci sono i terribili Pentium!). L'idea che il computer instupidisca la gente secondo me è in massima parte sbagliata. La dimostrazione è che se davanti a quel monitor non c'è una testa pensante, il computer di per sé può essere più stupido di un frullatore. Inoltre, chi gioca con un computer (in questo caso non posso parlare di console) prima o poi avrà voglia di scrivere una letterina, fare qualche grafico o magari battersi la tesi di laurea e quindi andrà al di là del "computer che serve solo per giocare". Mio figlio gioca col computer (ce lo abbiamo in casa, che devo fare, chiuderlo a chiave nella stanzina proibita?), ma impara anche a scrivere con il

computer, impara ad usare i colori del paint di Windows, usa il mouse e le icone meglio di mio padre che ha 53 anni. Il punto è che comunque il gioco è la base dell'apprendimento, allora perché non giocare anche con il computer? Va da sé che è necessario scegliere e usare programmi e giochi adeguati ad un bambino di sei anni, certo Mortal Kombat non è proprio l'ideale, ma questo tipo di scelte dovrebbe essere insite anche in un libro di testo per le elementari o per un film alla TV. Il mio sogno è che in ogni scuola ci siano dei computer dove i bambini prima e gli adolescenti poi, possano impratichirsi con questo strumento, imparare e anche giocare. D'altra parte fra quindici-vent'anni, quando saranno loro a dover entrare nel mondo del lavoro chi non saprà destreggiarsi con un computer avrà comunque delle difficoltà. Il problema è che ancora gli studenti spesso ne sanno più dei professori o dei genitori in fatto di informatica e questo è difficile da mandare giù per il gerontado (complimenti Tizia per questo termine). Però gli studenti di oggi saranno i genitori di domani e penso che le cose prenderanno una piega diversa. Per ora siamo dei "pioneristici genitori informatici" e comunque combattiamo contro questa mentalità vetusta e pure un po' antipatica, perché spesso arriva da chi non sa di cosa parla o semplicemente ne ha paura. I miei bambini continueranno a divertirsi con il computer così come continueranno a giocare col trenino e con il Lego, o a fare passeggiate con i nostri cani nella splendida campagna dove abitiamo. Le nostre teste e i nostri cervelli non sono rinchiusi in quella scatoletta, ma tramite essa realizziamo i nostri progetti, ci avviciniamo alle persone che ci sono lontane, ci manteniamo in contatto con il mondo e di sicuro CI DIVERTIAMO UN CASINO.
P.S.: in risposta alla nostra lettera di bentornati mi avevi chiesto bistecca ed eventualmente adozione: per la bistecca non ci sono problemi, la brace è pronta. per l'adozione…siamo già in tanti ma se lì la situazione si fa rovente e l'Albini ti tiranneggia, sei il benvenuto! Bacioni!

Cristina Anichini Mistretta. Vicchio di Mugello (FI)

Bacioni anche a te, sul pancione in particolare, pare di sentirlo scalciare e fare gli Ayubabalè. Lo posso sentire chiaramente perché ti sono fisicamente vicino più del solito. Spiega a chi ti punza che un lupo cattivo a 90 MHz è un lupo lento Non può fare paura, è incartapecorito, quasi come Montelupo Fiorentino, paesino fetente ma stranamente pieno di belle montelupine in cui, credici o meno, sono ora a vergare queste righe. In realtà ci dovrò venire piuttosto spesso, come supporto morale a un caro amico qui dislocato a servire civilmente la patria facendo la guardia ai volumi di una poderosa biblioteca comunale. Se ci spieghi bene come trovarvi una sera una scappata ce la facciamo sicuro, campagne, cani e bimbi urlanti sono davvero il nostro elemento naturale, e poi dovrei anche cambiare il comp e, orsù, so che mi tratterai bene ("Hai visto che fare la posta conviene sempre" dice il Conte, e io convengo). Per il resto ho poco da aggiungere, solo qualche fatto incontestabile e puro: primo, è scientificamente dimostrato che la televisione è un passatempo molto più sano del computer, soprattutto per i bambini e pertanto la "stanzina proibita" prima la trovi e meglio è. Poi, il computer instupidisce la gente altrimenti Albini non si spiegherebbe, come è vero che il frullatore è un elettrodomestico tra i più intelligenti in giro, e che noi in redazione possiamo contare parecchie teste non pensanti davanti ai monitor, in grado di fare dei "doppio clic" da far commuovere il giudice più arcigno e corrotto. Non vedo come il gioco possa essere la base dell'apprendimento considerando il tasso di ignoranza di questa redazione che, ti ricordo, produce non una ma due, dico due, riviste di videogiochi. Infine, in Italia tutti sono al posto giusto e ognuno ha le proprie responsabilità, tutti sanno esattamente quello che dicono e di cosa parlano, soprattutto i giornalisti.
E, visto che siamo in tema, Babbo Natale esiste.

LA TOMBA D'EUSTACHIO E IL GHETTO LUDENSIS

Mio caro, finalmente emergo dal torpore causatomi dai mostri della mente. L'ascolto prolungato e la metabolizzazione di certi suoni e/o immagini porta danni irreparabili. Mi spiego, dopo anni di fedeltà silenziosa alla vostra opera ho deciso che sotto molti aspetti siamo simili. Ci piace la musica, e ci piace quella porta parallela che si apre (per me ogni sera) su un mondo diverso, dove di avventure da vivere ce ne sono a migliaia. Basta comperarle.
Lavoro da qualche anno in quella che è la passione della mia vita: la musica. Prima come commesso in un negozio e poi piano piano ho salito qualche gradino e ora mi trovo con un pomposo aggettivo di "responsabile acquisti" presso un grande importatore di musica specializzata (Ambient, World, Africa, Black e Reggae…ecc.). Siamo i migliori. Vengo al dunque, è forse solo la passione per la musica che mi dà la forza di tirare avanti e vedere sparire giorno dopo giorno tutti i miei interessi, la mia spensieratezza e allegria e mille altre cose a cui tengo tanto. E non mi dite di fare scelte perché con la libertà non si compra il Pentium. Così tutto questo perché vorrei chiederti un parere su quello che penso io a proposito: Musica e Computer stanno diventando specialmente negli uomini un'isoletta dove nascondersi quando non si hanno doveri da compiere e inoltre è molto più facile e gratificante conquistare una base nemica in Command & Conquer piuttosto che trovare il parcheggio per il cinema alle 22.30. E la mia ragazza si lamenta. Se ti va rispondimi.

Marcello

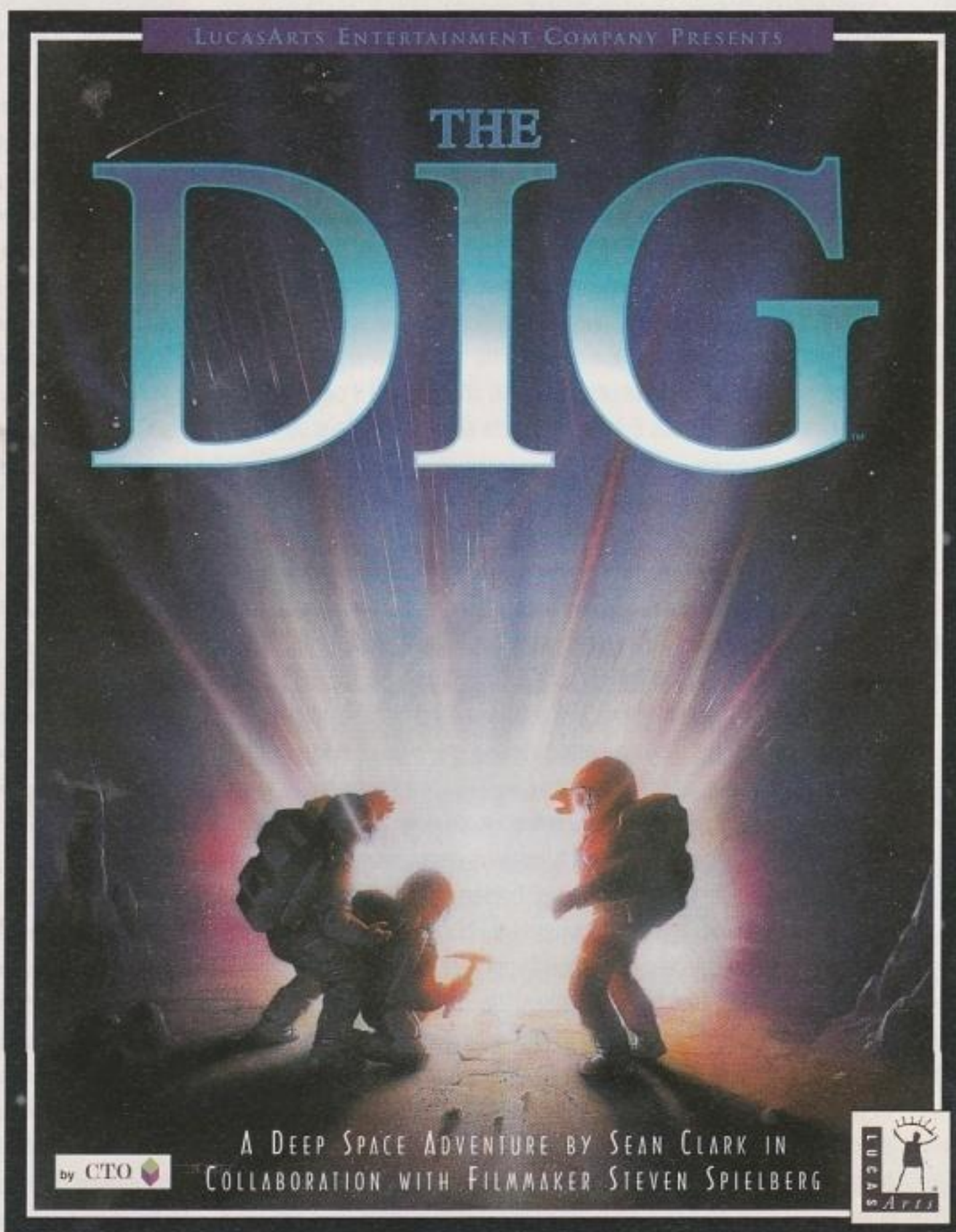
…in cui noi donne diventiamo intrattabili. Perché diciamocelo Marcè, la nostra è una sensibilità spiccatamente femminile. Con noi c'è anche il leggendario coordinatore di produzione dello Studio Vit, Alberto Rossetti, con cui ho sempre avuto almeno un sogno in comune: mettere su un giornale di musica come piace a noi, ovvero la versione italiana di Q (una rivista inglese che inglese non sembra e che vi consiglio di beccare almeno una volta, anche se non vi interessa il genere: ogni numero è una lezione su come si fa davvero una rivista), ovvero un tipo di pubblicazione assolutamente inadatta al mercato italiano. In Italia esiste un'analogia tra videogiochi e musica niente male: tutti i buoni giochi e i buoni dischi che in Europa vendono le copie che meritano, qui da noi raramente vanno oltre le cinquemila. Giuro. Che ne so, lo splendido album di Diamanda Galas e John Paul Jones avrà venduto le stesse copie di Command & Conquer, sulle duemila/tremila se va bene. Quindi non riesco a vedere né la minaccia sociale né l'araldo dell'inedia incarnato in questi due media. Neanche per quei pochi che li seguono fedeli e devoti, c'è troppo fumo fuori perché uno possa rinchiudersi in un paio di cuffie e legarsi le caviglie con il cavo del mouse. Non vedo le cavallette all'orizzonte, per quanto ci sia quasi la certezza che la Microsoft voglia buttarsi nel campo musicale, più precisamente nelle nuove tecniche di distribuzione che consentiranno nel giro di qualche anno, di scegliersi via Web i dischi da comprare, scaricarli a fibre ottiche e inciderli sui propri CD recordable grazie al vostro masterizzatore di CD personale ad altissima resa e velocità. Dieci anni neanche e ci siamo. E lo stesso potrebbe valere per i giochi, ammesso che abbiate una carta di credito e un progetto serio su come trasferirvi in USA o dove i fili che vedete per aria cercano di portare qualcosa d'altro oltre alla corrente e le bestemmie tra me e il Conte quando devo "passare" la posta, ribattezzata da un paio di mesi "Z-MAI" dai soliti simpatici gregari del Nobilazzo.

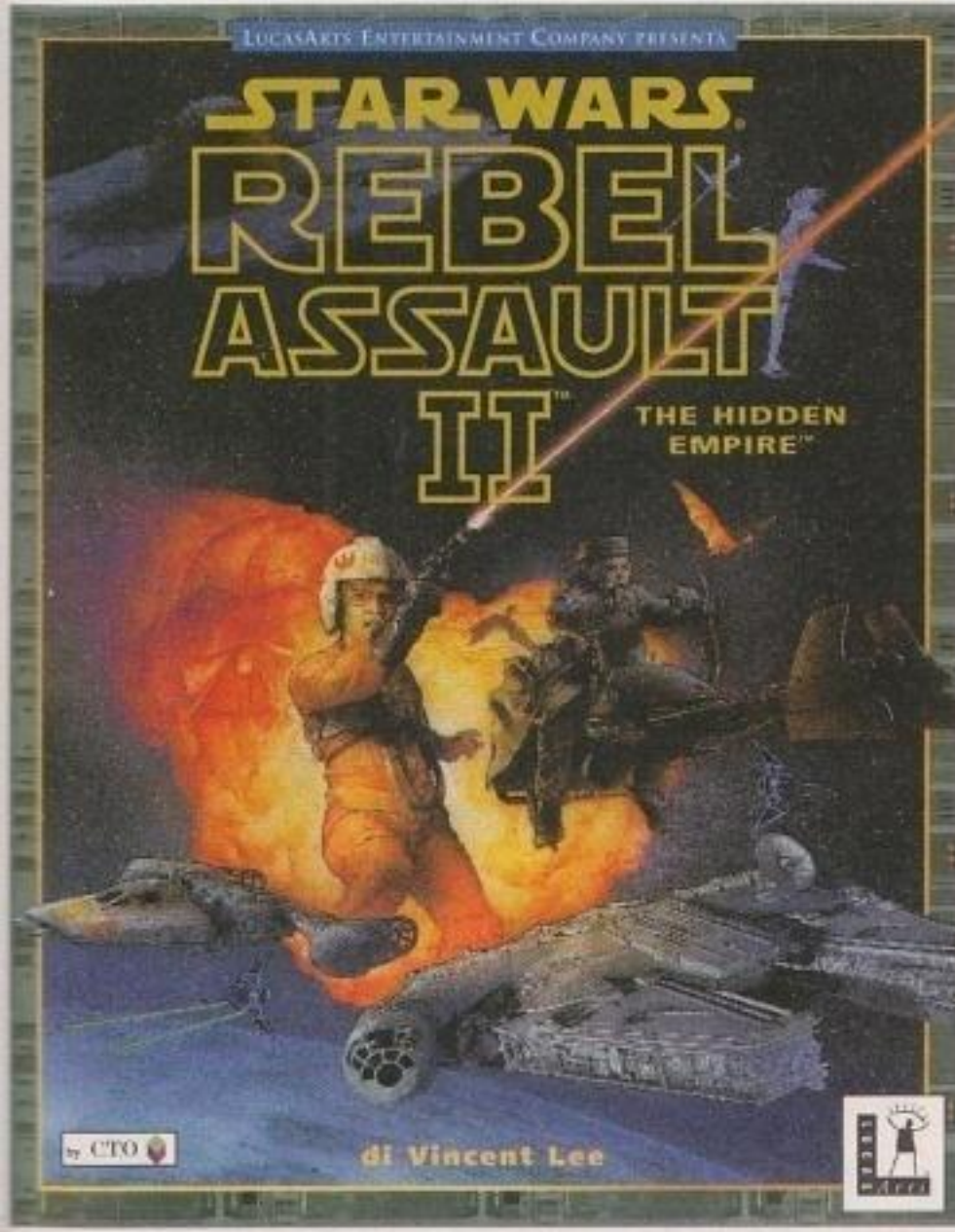
STATE BUONI SE POTETE

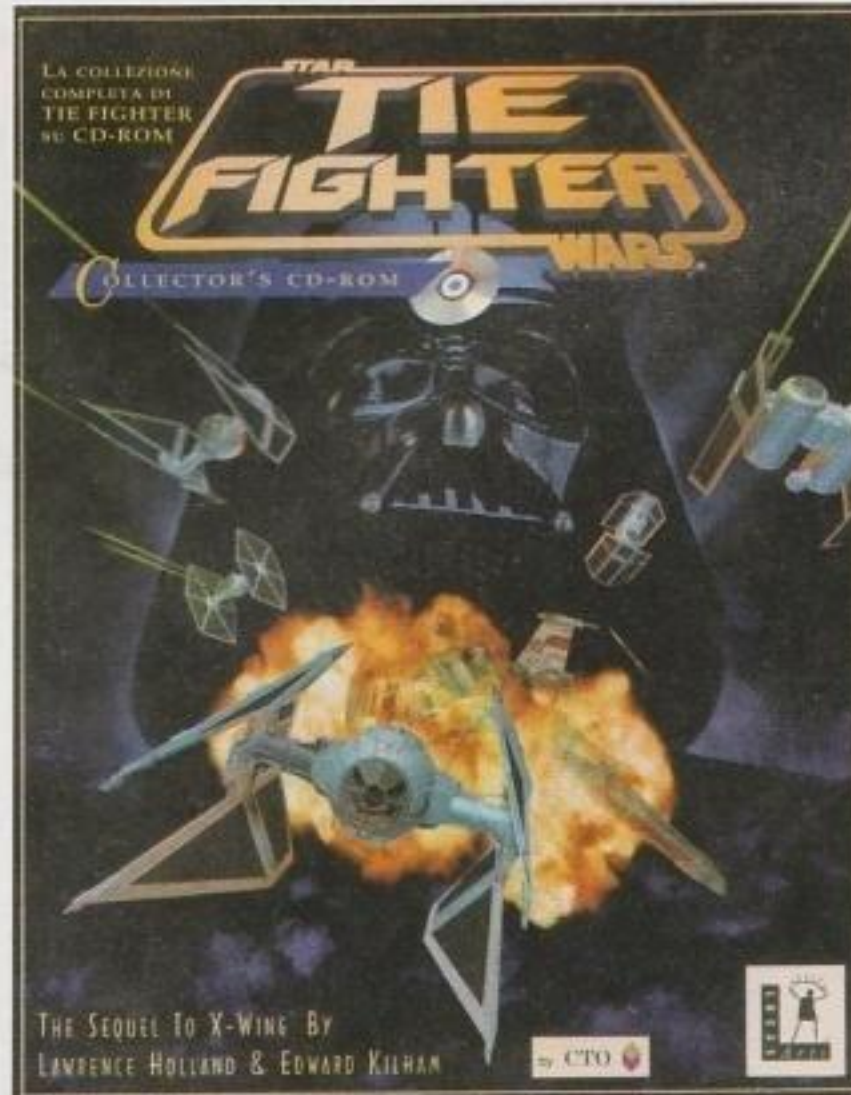
Auguro auguri e auguroni a tutti i lettori senza distinzione di razza, credo, ceto sociale e schieramento politico. Auguri ai lettori disoccupati e a quelli impaccati di soldi, a quelli sovraoccupati e sottopagati (ohibò, mi fischiano con veemenza le recchie), auguri ai direttori magnaccia e a quelli 'mbriagoni, ai capiredattore infami e a quelli pii d'animo e cuore, auguri ai sottoprodotti dell'editoria prodotti da sottogiornalisti regolari e a nero (scherzo). Auguri pure a tutte le software house e agli sviluppatori d'Italia (che di quelli stranieri poco ce ne cale, a me anche meno da quando non riesco più a fregargli i campioni gratuiti), meno auguri a chi ladrazza sui prezzi dei giochi nel nostro ridente paese, che il nuovo anno possa graziarvi di fortune alterne (ai secondi) e interne (ai primi). Auguri a chi ci legge in metrò o sul 38 barrato o sul sanitario del cuore, e a tutti quelli che comprano la, er, concorrenza. Auguri pure alla concorrenza, orsù, a parte quelli di una rivista popolata da redattrici fantasma.
Aggiungerei gli auguri di circostanza per il Gremaccio Verri e Paglianti (un povero disgraziato, ma di quale "mito" cianciate) e al Minini Saldini (che abbiamo appurato essere davvero di Nobil Casato: è un Conte, per diretta discendenza. Orca zozza!) ma Auguri, su ogni altra cosa terrena e mortale, a questa splendida rivista di nome Zebra che a Gennaio entra nel glorificante Anno II. E se a me gli auguri non me li fate posso sorvolare agile, finché dura lo spumantone fatto con le cartine posso fare il superiore. Piangerò allo scoccare del '96, con ritrovata dignità etilica.

http://www.oldgamesitalia.net/

RIUSCIRANNO!

Steven Spielberg
ha partecipato al progetto
di questa splendida avventura.

IN ITALIANO
Ambientazioni 3D, situazioni e personaggi interattivi e mondi extra-terrestri contribuiscono a creare una grande atmosfera di suspence.

C.T.O. S.p.A. Via Piemonte, 7/F
40069 - Zola Predosa (Bologna)
Tel.051/6167711 - Fax 051/753418

IN ITALIANO
Il nuovo attesissimo episodio vi farà rivivere nuove, originali e fantasiose avventure della serie di GUERRE STELLARI.
Un'indimenticabile esperienza arcade in cui potrai pilotare i famosissimi X-WINGS, Y-WINGS, B-WINGS e il leggendario MILLENIUM FALCON

NOSTRI EROI!!!

MANUALE IN ITALIANO
Il nuovo TIE FIGHTER™ formato CD-ROM include 22 nuove missioni, per un totale di 104. Grafica ad alta risoluzione, immagini renderizzate all'insegna delle ultime tecniche 3D e combattimenti spaziali contribuiscono ad arricchire questa splendida simulazione.

La Nintendo è in ULTRA RITARDO

A Tokyo anteprima mondiale dell'Ultra 64. La Nintendo mostra 13 titoli per la sua superconsole a 64-bit, ma ne posticipa ancora l'uscita.

La data di lancio dell'Ultra 64, la superconsole Nintendo a 64-bit, è stata ulteriormente posticipata. Il lancio in Giappone, ha annunciato il presidente della Nintendo Company Ltd, Hiroshi Yamauchi, al Shoshinkai Show di Tokyo avverrà il 21 aprile 1996 e non entro quest'anno come era stato precedentemente annunciato.
Ciò significa che il lancio in USA e in Europa potrebbe venire ulteriormente posticipato: si parla dell'estate o addirittura di settembre per gli USA e dell'autunno se non addirittura del 1997 per l'Europa. Questo perché è improbabile che la Nintendo riesca a garantire una produzione sufficiente a soddisfare le richieste - che sicuramente saranno alte - dei tre principali territori.
È ovvio che Nintendo concentrerà tutta la sua attenzione inizialmente sul mercato interno anche se forse potrebbe pensare a un lancio contemporaneo in Giappone e USA, ma sicuramente non potrà prendere in considerazione un lancio in contemporanea anche in Europa.
Come questo ulteriore ritardo influirà sul mercato delle nuove console in cui sono già presenti Sony e Sega con PlayStation e Saturn è tutto da vedere, dato che nessuno ha il coraggio - e il buon senso - di dare perdente la Nintendo in questa corsa a tre, ma è certo che questo ritardo dà ulteriore respiro a Sony e Sega e consente alle due società di conquistare fette sempre maggiori di mercato e quindi prosciugare le tasche di coloro che sono interessati ad acquistare una console ma non vogliono aspettare. Quando l'Ultra 64 sarà in commercio quanti consumatori avranno 250 dollari da spendere per acquistarlo?
Non c'è dubbio, ad ogni modo, che l'Ultra 64 abbia degli assi nella manica: sviluppato in collaborazione con la Silicon Graphics (SGI), una delle società leader nel "visual computing", l'Ultra 64 è basato su due processori SGI, un microprocessore RISC a 64-bit e un coprocessore Reality. Insieme sono in grado di generare una potenza di elaborazione spaventosa per una macchina che dovrebbe costare al pubblico meno di 250 dollari (meno del prezzo di lancio della PlayStation).
La ragione del ritardo, ha dichiarato Yamauchi, è dovuta al ritardo nella produ-

Qui sopra *Wave Race 64*, una versione a 64-bit di *F-Zero*. A sinistra *Star Fox 64* (che in Europa si chiamerà probabilmente *Star Wing 64*).

http://www.oldgamesitalia.net/

TECNOFOBIA

Dal punto di vista hardware l'Ultra 64, ci dicono gli esperti, è impressionante. Ci crediamo e riportiamo, per gli esperti appunto, le specifiche tecniche della super console Nintendo. Se ci capite qualcosa buon per voi.

Processore centrale: MIPS 64bit RISC (serie R4000 customizzato)
Velocità di clock: 93,75 MHz
Memoria: Rambus D-RAM a 4,5 Mb
Velocità di trasferimento massima: 562,5 Mb/sec.
Co-processore: RPC, incorpora processore grafico-sonoro e processore "disegna-pixel"
Velocità di clock: 62,5 MHz
Risoluzione: 256 x 224 - 640 x 480 punti, con supporto del modo di interlacciamento senza sfarfallii.
Colore: frame buffer a 32-bit RGBA in grado di supportare un'uscita video colore a 21-bit
Funzioni grafiche: Z buffer, anti-aliasing, texture mapping realistico, correzione di prospettiva, mapping ambientale
Dimensione: Larghezza260mm x Profondità190mm x Altezza73mm
Peso: 1,1 kg

zione di software per la superconsole, che in Giappone si chiamerà semplicemente Nintendo 64. L'hardware, a detta della Nintendo, sarebbe pronto anche adesso, ma la casa giapponese non intende - giustamente peraltro - commercializzare la macchina senza un adeguato supporto di titoli che rendano giustizia all'hardware.
Conoscendo la filosofia della Nintendo sull'importanza del software non c'è da stupirsi che la casa giapponese abbia preso questa decisione, sicuramente molto sofferta, che ha fatto peraltro scendere le azioni Nintendo sui mercati valutari.
A Tokyo sono stati mostrati ben 13 giochi (la lista è nel box a fianco), ma solo due erano giocabili. La Nintendo ha infatti preferito non mostrare versioni parziali seppure giocabili dei giochi in produzione poiché ritiene che il pubblico possa rimanere deluso da giochi non finiti. Una delle due eccezioni era *Super Mario 64* (completato al 50%) perché, ha spiegato Yamauchi, «i giocatori conoscono bene i giochi di Super Mario e quindi possono comprendere la singolarità e la qualità di questo nuovo titolo».
Se è vero che, vista la potenza dell'Ultra 64, i titoli per la superconsole Nintendo potranno essere anni luce avanti - dal punto di vista tecnico - rispetto a quelli per i 32-bit Sony e Sega, è vero anche però che quando L'Ultra 64 verrà lanciato in Giappone saranno disponibili solo tre giochi, mentre entro la fine del 1995 saranno disponibili più di 100 titoli per Saturn e PlayStation.
Un'ultima considerazione: nella seconda metà degli anni '80 Nintendo deteneva il 90% del mercato delle console a 8-bit, nella prima metà degli anni 90, relativamente al mercato dei 16-bit, questa percentuale scese al 50% per il successo del Mega Drive. Quale sarà la percentuale di mercato dell'Ultra 64 nella seconda metà degli anni 90? Ai posteri l'ardua sentenza.

Star Wars: Shadows of the Empire **sarà il primo gioco della LucasArts per Ultra 64.**

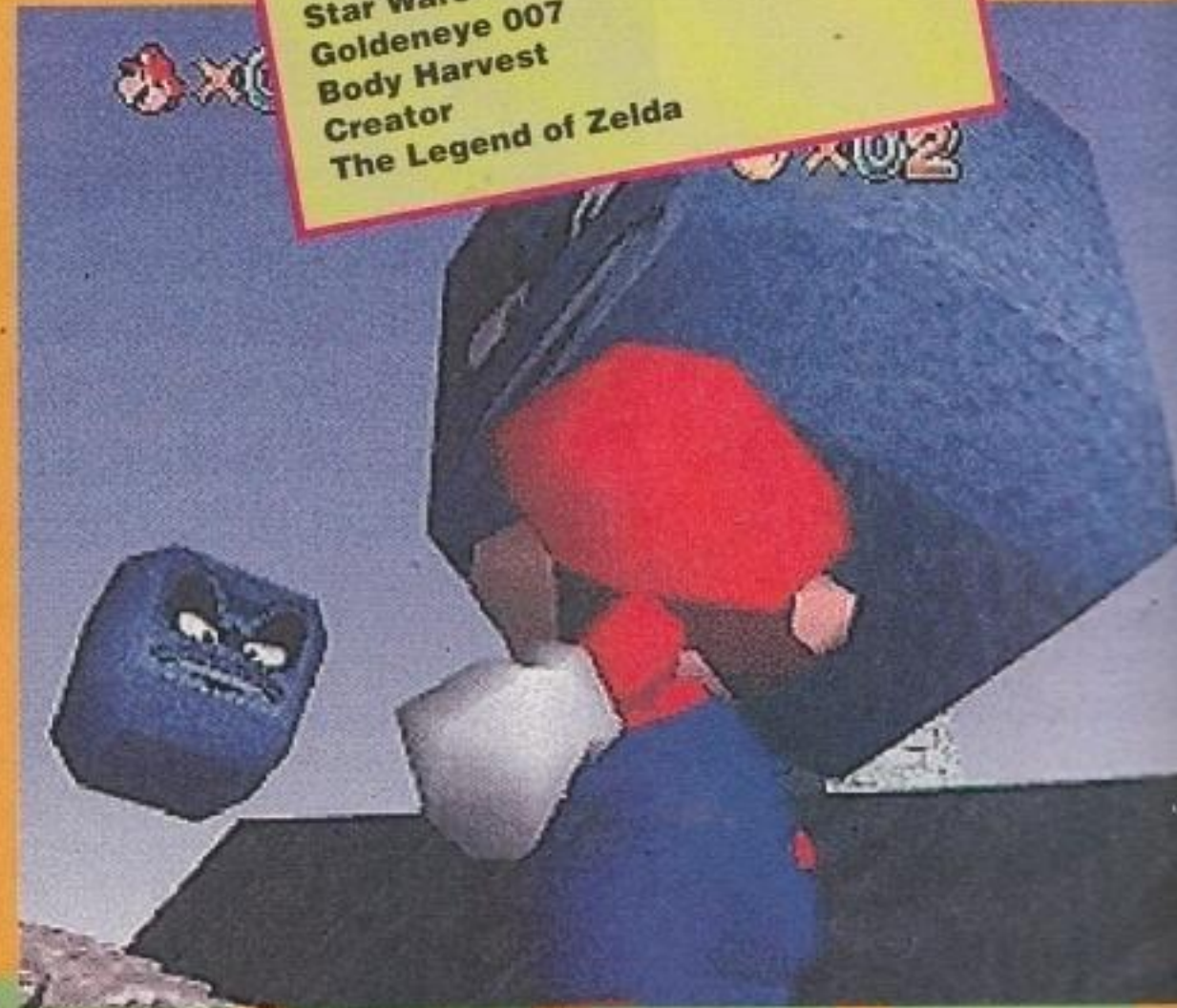
«SI PARLA SPESSO DI MERCATO DELLE CONSOLE DELLA NUOVA GENERAZIONE, MA CI SI RIFERISCE SOLO ALL'HARDWARE. GLI UTENTI VOGLIONO SOFTWARE INNOVATIVO CHE LI FACCIA DIVERTIRE IN NUOVI MODI, PERCIÒ NON HA ANCORA SENSO PARLARE DI NUOVA GENERAZIONE»

HIROSHI YAMAUCHI, PRESIDENTE NINTENDO GIAPPONE

I MAGNIFICI 13

Ecco qui i tredici giochi per Nintendo 64 mostrati al Shoshinkai. Sono giochi e nomi per il mercato giapponese ma è evidente che saranno distribuiti anche in Occidente anche se alcuni nomi potrebbero cambiare.

Super Mario 64
PilotWings 64
Super Mario Kart R
Star Fox 64
Kirby Bowl 64
Wave Race 64
Buggie-Boogie
Blastdozer
Star Wars: Shadows of the Empire
Goldeneye 007
Body Harvest
Creator
The Legend of Zelda

Se la giocabilità è dello stesso livello della versione per SNES (e non c'è ragione per cui non sia così), *Super Mario Kart 64* fare vendere da solo centinaia di migliaia di Ultra 64

Il pezzo forte del software Nintendo per Ultra 64: *Super Mario 64* (qui sopra e in alto nella foto piccola). Ora l'idraulico italiano corre e salta in tre dimensioni.

http://www.oldgamesitalia.net/

SULLA VIA di TUTANKAMON

Powerslave è un ennesimo clone di *Doom*, programmato dalla Lobotomy Software per la Playmates Interactive Entertainment, ambientato nella misteriosa terra d'Egitto. Il giocatore questa volta deve avventurarsi all'interno di una piramide piena di trabocchetti e crudeli creature, per impedire che venga riportato in vita lo spirito di un antico re malvagio. Il gioco comprende "light sourcing" in tempo reale (ad esempio per proiettare realisticamente la fiamma di una torcia impugnata dal personaggio), grafica VGA e SVGA, modalità multiplayer per 8 giocatori, visuale in soggettiva o in terza persona e livelli ambientati sott'acqua. La versione PC CD-ROM dovrebbe uscire il mese prossimo, mentre in seguito ne uscirà una solo per Windows 95 che utilizzerà il direct draw e la possibilità di giocare via rete (fino in 16) o modem.

SIERRA spicca il volo

È notizia recente l'acquisizione della SubLogic da parte del colosso Sierra On-Line. In questo modo, la software house che ha portato nelle nostre case avventure indimenticabili come *Leisure Suit Larry*, *King's Quest*, *Space Quest* e *Gabriel Knight* ha intenzione di incrementare la sua presenza nel campo dei simulatori di volo. Lo ha affermato lo stesso Ken Williams, presidente della Sierra nonché marito di Roberta Williams, in una conferenza stampa: «Per i primi tre quarti del 1995, le vendite dei simulatori di volo hanno raggiunto un valore di quasi 80 milioni di dollari. Grazie al nostro accordo con la SubLogic, pubblicheremo una serie di simulazioni di volo civile che utilizzeranno la nostra 3D Terrain Technology scritta appositamente per Windows 95. Credo che questa nuova linea di prodotti rappresenterà la prima vera alternativa a *Flight Simulator* della Microsoft.» Per una società come la Sierra, il cui profitto continua a crescere di anno in anno (se si escludono le perdite dello scorso anno dovute alla Imagination Network, poi venduta alla AT&T), l'accordo stretto con la SubLogic non potrà che portare bene.

intel inside SONY OUTSIDE

La Sony ha annunciato che, a partire dall'anno prossimo, inizierà la produzione di personal computer che andranno a completare la presenza dell'azienda nel mercato dell'hardware, fino ad ora limitato alle sole periferiche e alla PlayStation. Alla fine del 96, quindi, negli Stati Uniti si potranno acquistare i primi PC targati Sony, mentre in Europa e in Giappone bisognerà attendere fino al 1997. Si vocifera che la Sony possa dedicarsi alla produzione di sistemi di potenza medio-alta, tralasciando quella parte del mercato denominata "low-end", continuando la politica adottata attualmente nel campo dell'elettronica di consumo. Appare quindi sempre più evidente il dominio del colosso Sony nel campo dell'electronic entertainment, sia dal punto di vista del software che da quello dell'hardware.

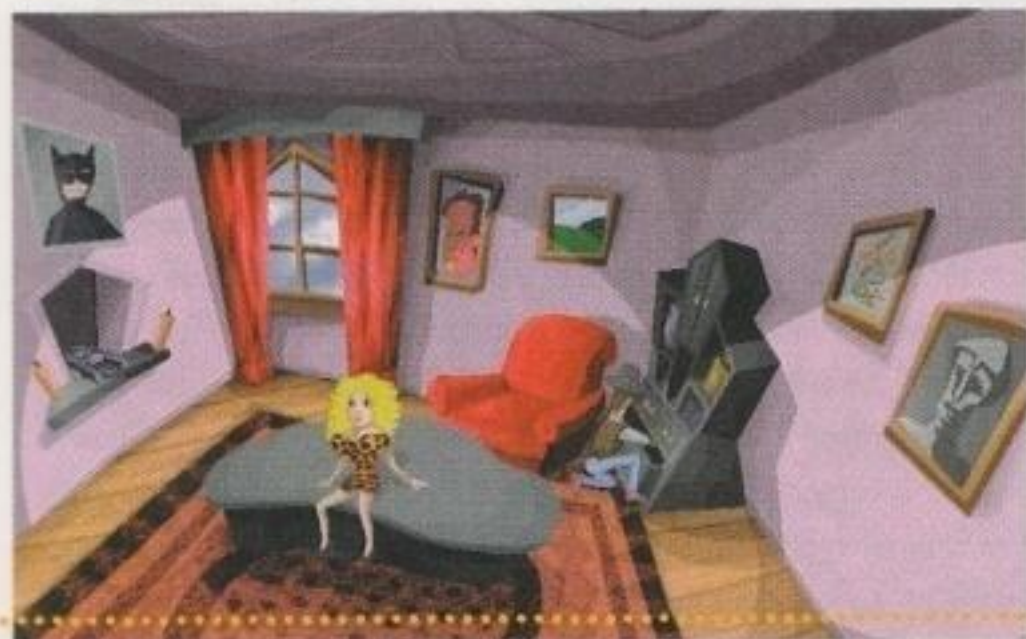
SONY

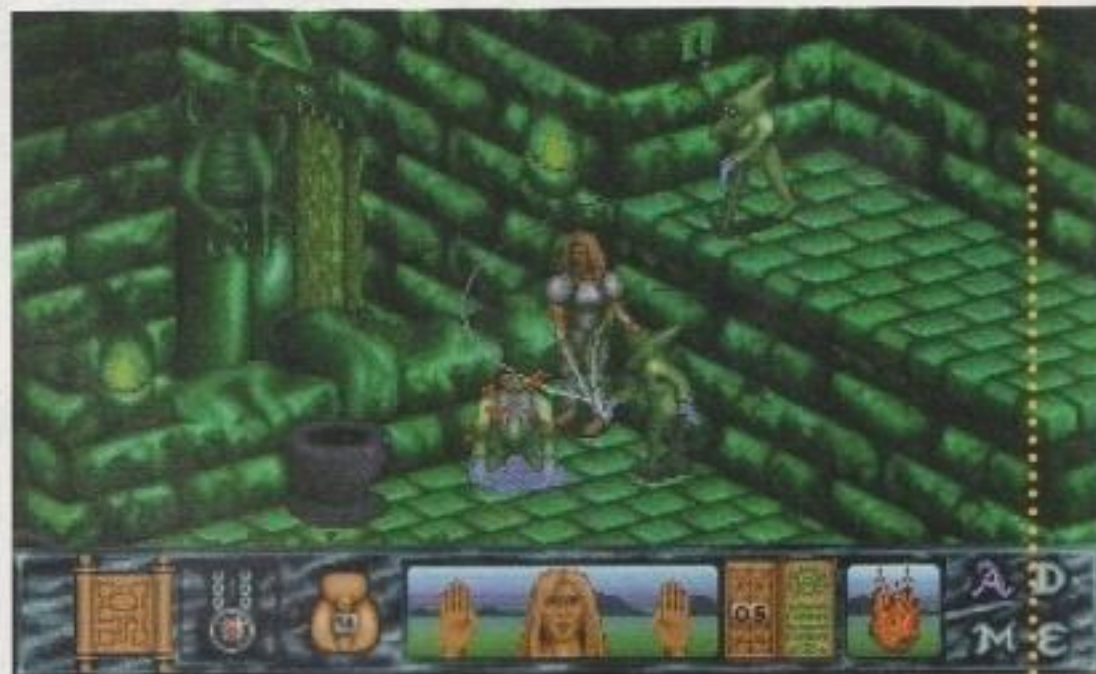
CLASSICI senza tempo

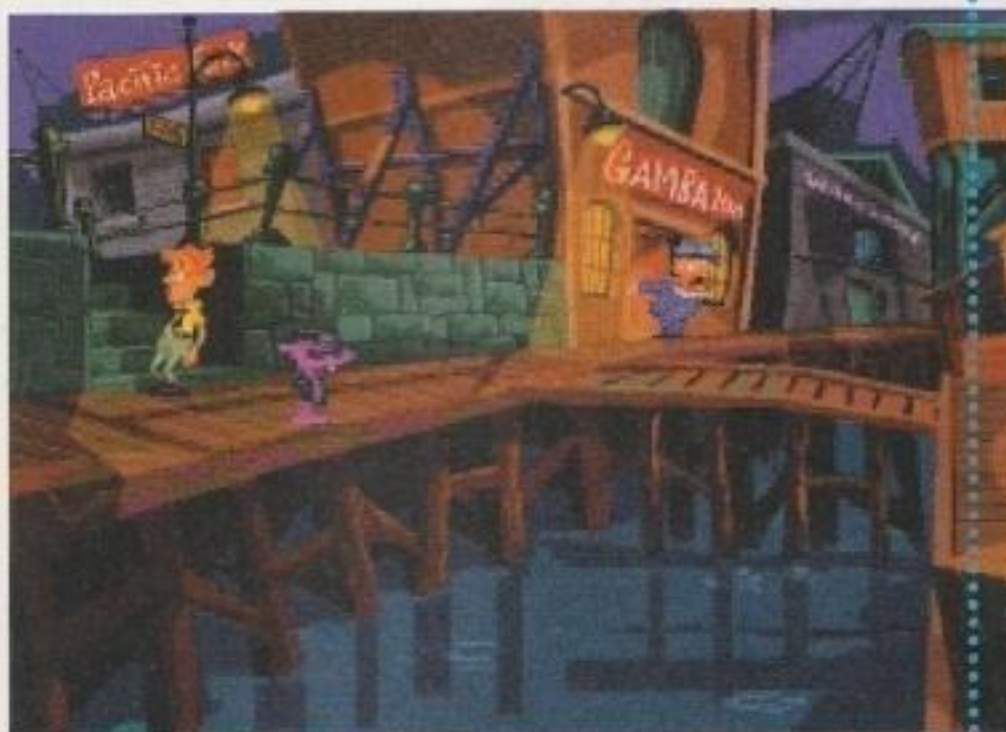
Dovrebbe già essere disponibile nei negozi *SimClassics 2*, una raccolta della Maxis che raggruppa tre titoli per PC CD-ROM senza età: *SimFarm*, *SimEarth* e *A-Train*. Quelli che vengono definiti "il cugino di campagna di *SimCity*", "il simulatore di vita" e "la via (ferroviaria) per il successo" sono disponibili a un prezzo accessibilissimo e rappresentano un'ottima idea regalo (magari da farsi da soli). Se poi siete fortunati, potete trovare la raccolta precedente della Maxis - *SimCLassics 1* - che comprende *SimCity*, *SimLife* e *SimAnt*.

http://www.oldgamesitalia.net/

VERTICE alemanno

La tedesca Bertelsmann, America On-Line e Deutsche Telekom hanno siglato una serie di accordi reciproci che andranno a tutto vantaggio degli utilizzatori dei servizi on-line in Germania. In pratica, Telekom acquisirà un investimento di minoranza di AOL e Bertelsmann, e questi ultimi faranno lo stesso con i servizi professionali T-Online e con Telekom. In passato America On-Line e Bertelsmann avevano già formato una joint venture nel marzo scorso per lanciare i servizi di AOL in Germania nel 95, e in Francia e Inghilterra nel 1996.

Nera PER CASO

Si chiama Black Legend, e i nomi dei suoi due titoli attualmente in lavorazione (*Tower of Souls* e *To Hell and Back*) hanno una modesta impronta "noir", come la casa stessa, ma è solo un'apparenza: il primo è un arcade isometrico ambientato in un castello pieno di trabocchetti di ogni genere e creature mostruose- ma quello che spaventa di più è il nome e nient'altro - mentre il secondo è un'avventura a cartoni animati in alta risoluzione che a prima vista potrebbe ricordare *Big Red Adventure* della Dynabyte. *Tower of Souls* è già disponibile per Amiga e ha riscosso un discreto successo (discreto come fu quello di un recente gioco di calcio "nato dalla costola" di *Sensible Soccer*). Entrambi devono uscire l'anno prossimo in versione PC CD-ROM e, molto probabilmente, *Tower of Souls* sarà disponibile già a gennaio.

NEL BYTE dipinto DI BLU

Previsti entrambi per la fine dell'anno esclusivamente in versione PC CD-ROM, *Chewy: Esc from F5* e *Albion* sono le due prossime produzioni della Blue Byte, la casa dell'impronunciabile *Dr. Drago's Madcap Chase*. Si tratta rispettivamente di un'avventura in stile cartoon e di un ambizioso GdR che combina grafica 3D e bidimensionale. Chewy è il simpatico alieno protagonista di *Esc from F5*, che nel tentativo di trovare il suo amico Clint, disperso chissà dove sulla Terra, viene coinvolto suo malgrado nei piani "espansionistici" dei malefici Borks, una razza aliena che vuole invadere il nostro mondo *Albion*, invece, prende il nome da un pianeta apparentemente disabitato che, nel 2195 AD, viene scelto da una spedizione spaziale per l'estrazione di preziosi minerali. In realtà, Albion è abitato e la civiltà che lo ha colonizzato nasconde un segreto che il giocatore dovrà scoprire, imparando usi, costumi, storia e filosofia di un popolo diverso.

IN 17 si è IN COMPAGNIA

Dopo aver fatto divertire mezzo mondo grazie alla notevole giocabilità dei suoi titoli, il Team 17 è partito alla conquista della comunità di giocatori on-line. Nel sito world wide web www.team17.co.uk è possibile iscriversi ai primi giochi on-line della Games Room, creati dai famosi programmatori inglesi: *Profits Warning* e *International Football League*, rispettivamente una simulazione finanziaria e un manageriale calcistico.

Trattandosi di giochi legati alla gestione di risorse, non dovrebbero soffrire per eventuali rallentamenti della rete e, anche se poco spettacolari, volete mettere la soddisfazione nel ridurre sul lastrico un novello imprenditore (informatico) di San Francisco, piuttosto che un avversario gestito dal computer?

Per maggiori informazioni, contattate il Team 17 via E-mail all'indirizzo Info@Team17.com, inserendo come argomento del messaggio la parola TGR.

«I GIOCHI CHE PIÙ MI ANNOIANO SONO QUELLI PIENI DI FULL MOTION VIDEO. CI SONO SOCIETÀ CHE INVESTONO UN SACCO DI SOLDI NELLA PRODUZIONE, E MI CHIEDO COME FACCIANO A RIAVERLI INDIETRO»

IAN MATHIAS, PRODUCT DEVELOPMENT DIRECTOR BMG

CLANCY si dà AI GIOCHI

Tom Clancy, il famoso scrittore autore di best-seller politico-militari, ha deciso di entrare in prima persona nel mondo del divertimento interattivo e del multimedia. Secondo il "Wall Street Journal", il romanziere americano integrerà i suoi libri con una serie di giochi per computer, alcuni dei quali saranno basati sul personaggio di Jack Ryan, eroe di "Caccia a Ottobre Rosso" e "Patriot Games". I primi titoli, che saranno pubblicati dalla divisione interattiva della casa editrice Simon & Schuster, saranno una "esplorazione virtuale" di un sottomarino nucleare (che probabilmente utilizzerà la tecnologia Quicktime VR, con cui la S&S ha già realizzato il manuale tecnico dell'Enterprise), un'avventura spaziale intitolata *Tom Clancy's First Contact: Derelict* e un un gioco con Ryan come protagonista. Secondo un altro quotidiano americano, il "New York Post", *Derelict* dovrebbe costare 69 dollari, di cui la metà andranno a Clancy: un accordo che potrebbe fruttargli, scrive il quotidiano di New York, 11 milioni di dollari. Ma come se questo non bastasse, Clancy ha formato insieme alla BIG Entertainment una nuova società, denominata NetCo Partners, che pubblicherà e/o cederà su licenza i suoi personaggi per produzioni di nuovi media, tra cui CD-ROM e servizi online. Il primo progetto congiunto Clancy-BIG Entertainment sarà un "romanzo grafico" ambientato nell'immediato futuro, nel quale bisognerà vigilare le reti mondiali.

CLICCA e crea con Europress

La Europress Software spera di bissare il successo ottenuto con *Klik and Play* pubblicando un nuovo titolo dello stesso genere, che introduce alcune rilevanti novità. Innanzitutto sarà compatibile con Windows 95 e utilizzerà i driver grafici Win-G, inoltre supporterà lo scrolling sia verticale che orizzontale, il CD audio e l'MCI, lo standard video .AVI e l'Apple Quicktime. Il CD-ROM contiene più di mille effetti sonori, una cinquantina di brani MIDI, librerie grafiche complete di immagini 3D, migliaia di oggetti animati e background, più un centinaio di effetti già pronti, come dissolvenze e tendine. *Klik and create* uscirà entro la fine dell'anno per PC CD-ROM.

Gli oceani secondo la Microsoft

A fine novembre è stato presentato il nuovo CD-ROM della linea Microsoft dedicato completamente al mondo degli abissi oceanici. *Microsoft Oceani*, che ricalca la struttura di *Animali da Scoprire*, vi permetterà di esplorare l'affascinante mondo sommerso. Il prodotto è completamente tradotto in italiano e sarà disponibile nei negozi da questo Natale.

IL CINEMA a 300 KB/S

Una nuova produzione miliardaria si affaccia sul mercato delle avventure per PC: si tratta di *Ripper*, un film interattivo su quattro CD sviluppato dalla Take 2 Interactive Software e distribuito da Gametek. La "pellicola" comprende grossi nomi del cinema, quali Chistopher Walken, Karen Allen, John Rhys-Davies e Burgess Meredith. Il giocatore, nei panni di un reporter, dovrà smascherare il serial killer che nell'anno 2060 terrorizza la città di New York. Cyberspazio, mistero, violenza e immagini crude sono alcuni degli ingredienti di questo adventure thriller da 2,4 Gb.

La passione per il volo

Dedicato ai possessori di Flight Simulator 5, Schiratti Commander è un pacchetto che comprende un semplice ma accurato editor di scenari e due scenari già pronti, Budapest e Nuova Delhi. Grazie al programma è possibile esaminare al dettaglio una mappa con una risoluzione che può andare dai 640x480 pixel ai 1280x1024, creare un piano di volo semplicemente con l'ausilio del mouse, visualizzare i profili verticali e orizzontali di volo e collegare più PC per via seriale o modem e disputare una partita multiplayer, il tutto con il massimo della semplicità e dell'immediatezza d'uso.

PHILIPS MEDIA dà il calcio d'inizio

Sviluppato dalla Krisalis per la Philips Media, *UEFA Championship League* è un simulatore sportivo per PC CD-ROM definito "full arcade simulation", ovvero un ibrido a metà tra l'arcade e la simulazione pura. Il gioco include 16 squadre aggiornate a quest'anno, modalità arcade e simulazione, possibilità di giocare in quattro, editor di personalizzazione dei team e un'avanzato sistema di controllo tattico con il quale è possibile definire il comportamento della squadra lavorando su ogni singolo giocatore. La pubblicazione della versione PC CD-ROM è prevista per febbraio.

Activision in prima linea

È stata una delle prime case ad abbandonare gli 8 bit per dedicarsi esclusivamente a PC, Amiga e Atari ST, ed è stata la prima a sviluppare titoli esclusivamente per Windows 95. Ora la Activision ha annunciato che le sue future produzioni per il nuovo sistema operativo di Bill Gates faranno uso delle straordinarie routine QSound, che creano uno stupefacente effetto tridimensionale su qualsiasi impianto stereo. A tal proposito, David Gallagher, presidente dei QSound Labs, ha dichiarato: «Siamo molto felici del fatto che l'Activision abbia ancora dimostrato la sua leadership nell'industria utilizzando per prima la nostra tecnologia audio per Windows 95, per aggiungere una nuova dimensione all'interattività dei suoi nuovi titoli.»

OS/2 GIOCOSO

Classic Games for OS/2 WARP è una raccolta di videogiochi convertiti appositamente per il sistema operativo OS/2, normalmente bistrattato dalle case produttrici di opere videoludiche. La compilation comprende sia titoli strategici che arcade spaziali: *Star Emperor, Sim City Classic, Poker, Blackjack, TD-Gammon, MicroLearn Game Pack, Havoc* e *Rapid Assault*. Il prezzo della versione PC CD-ROM è di L. 66.000 iva esclusa.

http://www.oldgamesitalia.net/

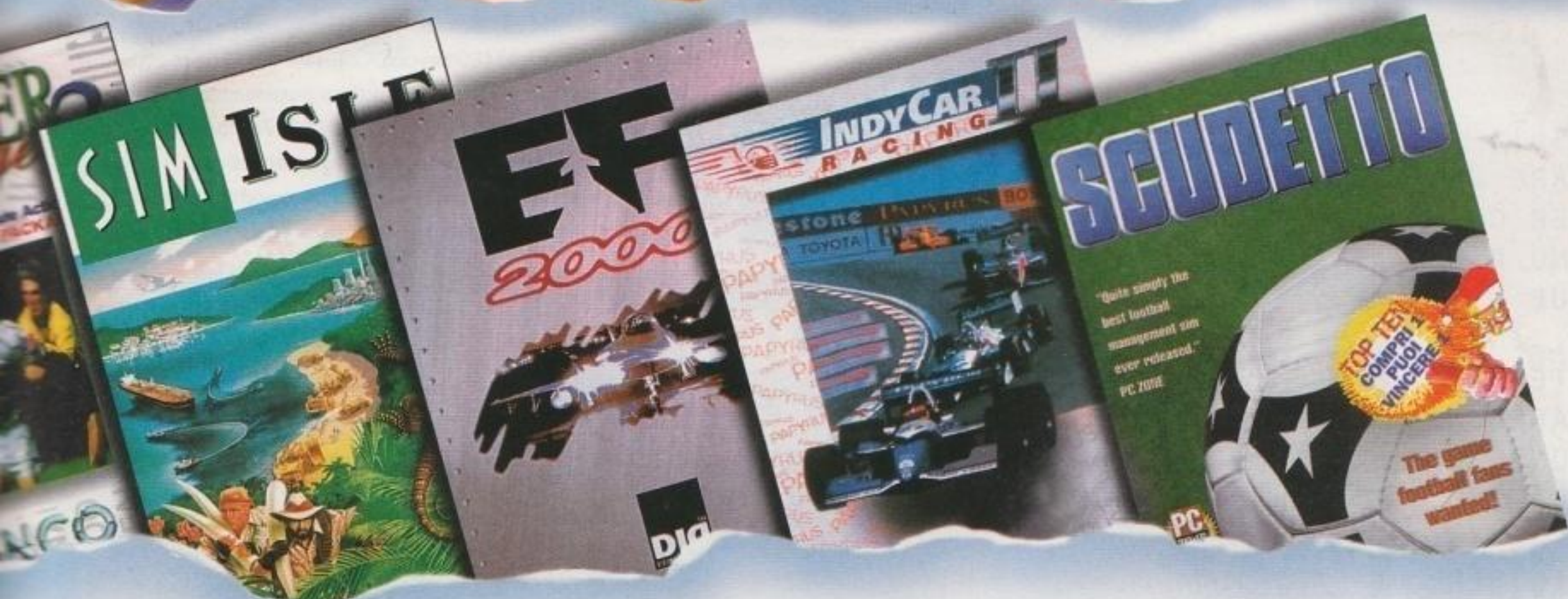
Grande TOP

COMMAND & CONQUER HEXEN SCREAMER TOP GUN MORTAL KOMBAT 3

1.000 Premi

E' proprio vero! Da oggi e fino al 31/01/96 hai la possibilità di vincere uno dei giochi da sballo contenuti nella raccolta TOP TEN CD Leader (quelli con Babbo Natale). Infatti quando acquisti un gioco TOP TEN, nella confezione trovi una cartolina; se ti dice che hai vinto potrai scegliere ed

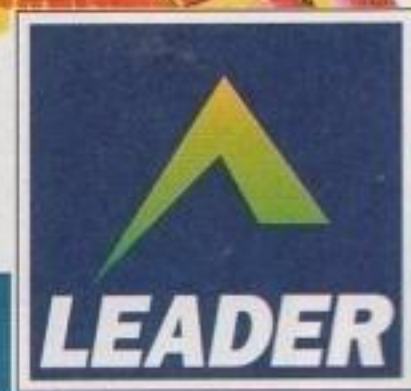
http://www.oldgamesitalia.net/

Concorso TEN

ER MANAGER 2 | SIM ISLE | EF 2000 | INDYCAR 2 | SCUDETTO

in palio

avere direttamente dal rivenditore un altro gioco della stessa collana TOP TEN! In palio, ci sono ben 1.000 giochi, ma se non vinci subito, puoi comunque partecipare all'estrazione dei premi non distribuiti. Auguri.

LEADER S.p.A. -VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)-TEL. 0332/874111-FAX 0332/870890

http://www.oldgamesitalia.net/

Steve Jackson e la realtà virtuale

La Victormaxx Technologies, società americana molto attiva nel campo della produzione di sistemi avanzati di realtà virtuale, sta lavorando a un progetto imponente che prevede lo sviluppo di Entertainment Centers, giochi on-line e titoli per CD-ROM basati sulla serie di giochi della Steve Jackson Games "Car Wars", una sorta di *Quarantine* in formato board game. I primi risultati di questo accordo tra le due società si vedranno nell'estate prossima, quando aprirà il primo "Autoduel Arena", un complesso che verrà costruito a Chicago e che comprenderà sistemi di realtà virtuale, zone ristoro e rivendite di merchandising. Verso la fine dell'anno saranno disponibili le versioni on-line che permetteranno di partecipare a una partita senza uscire dalle mura domestiche, mentre all'inizio del 1997 uscirà il gioco per CD-ROM, che sarà compatibile con le periferiche Victormaxx, come caschetti, pedaliere e volanti.

IN CAMPO PER LA PACE

Un'interessante iniziativa è legata al progetto "In Campo per Mostar", un progetto atto a trovare fondi da destinare alla costruzione di un centro ricreativo nella città croato-bosniaca di Mostar: chiunque contribuirà alla causa (versando almeno 15.000 lire) riceverà in omaggio una copia del gioco per PC *MF '95*, una simulazione calcistica manageriale programmata in soli 2 mesi da un gruppo di ragazzi di un giovane gruppo di sviluppo - la Underground Technologies. Le donazioni vanno intestate al Conto Corrente Postale n° 10735173 - Arci Savona Comitato Provinciale, via Montenotte 15/2, 17100 Savona - causale del versamento: "In Campo per Mostar". Per informazioni potete chiamare il numero 019/804433, mandare un fax al 019/825744 oppure collegarvi al sito che trovate su Internet a seguenti indirizzi: http://www.publinet.it/mostar o http://www.shiny.it/mostar. In alternativa, mandate una E Mail a: mostar@shiny.it.

«NON VOGLIO REALIZZARE UN GIOCO PER CUI OCCORRANO PIÙ DI CINQUE PERSONE. IN UN GROSSO TEAM, SVILUPPARE UN GIOCO NON È UN ATTO CREATIVO, MA UN ESERCIZIO PER MANAGER.»

BRENT IVERSON, DESIGNER DI CHUCK YEAGER COMBAT FLIGHT E US NAVY FIGHTERS

EX LIBRIS

Le buone letture di ZETA

A cura di Marco Rana

Bruce Sterling
GIRO DI VITE CONTRO GLI HACKER
SHAKE EDIZIONI
£18.000

Capita a volte che il titolo di libri stranieri venga reso in italiano in modo infelice, ma non è questo il caso. Mirko Tavosanis, che ha curato la traduzione di questo volume, ha trovato un modo azzeccato e suggestivo per esprimere nella nostra lingua l'originale "Hacker Crackdown". Dopo la pubblicazione di questo libro, l'espressione "Giro di vite" (che rimanda al celebre racconto di Henry James) è stata adottata da tutta la stampa nazionale, che la impiega sistematicamente ogni qual volta ci siano da raccontare iniziative giudiziarie correlate a crimini informatici. In Italia, però, il fenomeno dell'hackeraggio si identifica in modo pressoché totale con quello della pirateria in senso stretto: la patria di santi, poeti e navigatori è oggi anche il paese dei copiatori di software, e il termine "hacker", negli anni '90, non evoca più la figura del mago del computer, che riesce a penetrare per puro diletto nei sistemi più protetti, ma fa venire in mente pile di dischetti bulk con le etichette scritte a mano o masterizzatori di CD-ROM.
"Giro di vite contro gli Hacker", invece, è un viaggio attraverso il mondo, affascinante e per certi versi romantico, dell'underground digitale americano. Bruce Sterling, osannato scrittore di fantascienza e fondatore, insieme a William Gibson, del movimento letterario cyberpunk, è probabilmente la persona più adatta per introdurre il lettore in questo ambiente, in cui i personaggi di spicco hanno nomi come "Necron 99", "Prophet" o "Control-C" e il passatempo preferito è truffare le compagnie telefoniche. La sua scrittura, elegante ed efficace allo stesso tempo, sostenuta per l'occasione da un taglio tipicamente giornalistico (lo stesso che si riconosce nei saltuari articoli che Sterling pubblica sulla rivista "Wired"), ricostruisce la cronaca della cosiddetta "Operazione "Sundevil", l'offensiva che le autorità giudiziarie americane mossero nel 1990 contro esponenti di spicco della comunità hacker. Da quel primo, drammatico, confronto fra un sistema burocratico ancora del tutto impreparato e i problemi di sicurezza connessi alle nuove tecnologie, scaturirono tutti gli assetti normativi che attualmente regolano (o cercano di regolare: il dibattito è più infuocato che mai...) questa materia negli Stati Uniti. Ma al di là dei profili penali, l'iniziativa della polizia americana costituì un vero e proprio attacco allo spirito fortemente libertario della comunità digitale. Proprio in seguito alle vicende del 1990 si costituì l'Electronic Frontier Foundation, la prima organizzazione per la difesa dei diritti civili nel ciberspazio, che oggi è un interlocutore autorevolissimo nelle questioni di regolamentazione del settore. Ma "Giro di vite contro gli hacker" non è solo la storia di un operazione di polizia: è un grandioso affresco che si occupa, per usare le parole dell'autore, "di ragazzini geniali, di anarchici visionari, di milionari dell'alta tecnologia, di appassionati di giochi, di esperti di sicurezza dei computer, di agenti del Servizio Segreto, di truffatori e di ladri". E' un indispensabile "who's who" degli abitatori del ciberspazio americano, utile, però, anche per capire meglio quanto avviene in Italia (ricorderete senz'altro la maldestra operazione "Hardware 1", promossa dalla magistratura di Pesaro, che seminò il panico fra i SysOp di Fidonet e PeaceLink.) Nel nostro sistema giuridico è ancora aperto il problema della responsabilità oggettiva degli amministratori di sistema per tutto quanto transiti dagli hard disk delle loro BBS, e questa è una lettura senz'altro consigliabile per i giuristi che se ne dovranno occupare

UN SALTO INDIETRO

Chi di voi si ricorda *Thunderhawk*, il divertente simulatore-arcade di elicottero della Core uscito per Amiga diversi anni or sono? Ebbene, ora, dopo tutto questo tempo, la Core Design ha annunciato la pubblicazione del suo seguito, questa volta per PC, che ha subito numerosi mutamenti rispetto alla versione originale. Il motore grafico è stato infatti completamente riscritto e permette un dettaglio infinitamente maggiore, e alla pura e scarna grafica poligonale sono stati aggiunti texture mapping, parlato digitalizzato e alcune migliorie estetiche che creano un abisso colossale tra il primo *Thunderhawk* e questo *Firestorm*. Il gioco dovrebbe essere nei negozi prima di Natale, salvo complicazioni.

C'era una volta...

Nasceva un mito, il tentativo della Origin di produrre un film interattivo: *Wing Commander*. La grafica rappresentava il top assoluto e la profondità della trama, unita alle sequenze d'intermezzo e al fatto che alla colonna sonora (peraltro di ottima fattura) avessero lavorato due compositori professionisti, rendeva obbligatorio il confronto con una vera e propria produzione cinematografica. Il simulatore spaziale/sparatutto di Chris Roberts usciva in un periodo in cui per godersi al massimo un gioco bastavano un 286 a 16 MHz e una scheda VGA.

Tony Crowther, il programmatore di *Captive*, firmava un accordo con la Mindscape con il quale si impegnava a produrre il seguito del GdR sci-fi e un data disk contenente alcuni livelli aggiuntivi del primo *Captive*. Purtroppo, però, il tanto atteso sequel (battezzato *Liberation* e uscito in versione Commodore CD^{32} dopo qualche tempo) ha deluso le aspettative: ben poca originalità, una grafica decisamente "acida" e un plot narrativo poco coinvolgente erano infatti le componenti principali di quello che si è rivelato un clamoroso flop.

«Noi crediamo che un giorno l'home computer sarà altrettanto importante quanto la radio, lo stereo e la televisione lo sono oggi... Fino ad oggi è stato difficile vedere realizzarsi le promesse del computer. Il software è severamente limitato dalla grafica spigolosa e astratta e del sonoro scadente...» - con queste parole Trip Hawkins, l'allora presidente dell'Electronic Arts, decantava le potenzialità dell'Amiga, il "nuovissimo" computer della Commodore che rappresentava il massimo della tecnologia di quel momento. Hawkins avrebbe ripetuto bene o male le stesse affermazioni circa otto anni più tardi, presentando al pubblico il suo "gioiellino", il 3DO.

Usciva *Hacker*, la prima simulazione di hacker, scritto da David Crane (il geniale creatore di *Pitfall!* e *Little Computer People*) per l'Activision. La confezione non conteneva manuale e sulla copertina non era scritta nessuna indicazione che facesse intuire di che cosa si trattasse: il gioco cominciava con un'eloquente videata che invitava a inserire il codice d'accesso ("Login please") e continuava con una serie di situazioni alla "Wargames" - film molto in voga in quel periodo.

calendario

DICEMBRE

Pixel Art Expo Roma '95 - 2-3 dicembre. Istituto J.Piaget, Roma. 2ª edizione del concorso Internazionale di Elaborazioni Grafiche e di Composizioni Musicali su Personal Computer. Per informazioni: Tecnopolis, tel. 06/57.57.935

Interact Europe '95 - 3-6 dicembre. Cavalieri Hilton Hotel, Roma. Convegno sulle opportunità per il Mercato dell'Interactive Leisure Software in Europa. Per informazioni: Steve Cheese, 0044/138.683.0642

GENNAIO

Winter CES - 5-8 gennaio. Sands Convention Center, Las Vegas. Salone internazionale dedicato all'elettronica di consumo e all'entertainment. Per informazioni: Cynthia Upson, tel. 001/703.907.7674

FEBBRAIO

Milia '96 - 9-12 febbraio. Carnes. Fiera dedicata ai nuovi media, in occasione della quale verranno assegnati i Milia d'Or per le migliori opere multimediali del 1995. Per informazioni: Caroline Dattner, tel. 0033/144344494.

APRILE

FuturShow - 13-17 aprile. Quartiere Fieristico, Bologna. 1° Salone interattivo di informatica, telematica, cibernetica, multimedialità, phototechnology e tecnologia digitale. Per informazioni: Segreteria Oragnizzativa - Gruppo Sabatini, tel. 051/766.548

OLTRE OGNI LIMITE

Fifa Soccer '96 è il primo titolo per PC a supportare il nuovo sistema della Advanced Gravis, il GrIP (Gravis Interface Protocol) Multiport, che permette di connettere ben 4 joypad a una singola porta giochi. Senza il bisogno di cambiare la scheda interna, chi acquisterà il GrIP Multiport potrà giocare con tre amici ai titoli che supportano questa modalità, mentre, grazie alla compatibilità verso il basso, con i vecchi titoli sarà comunque possibile continuare a giocare in due. Attualmente la Gravis sta lavorando allo sviluppo di nuove tecnologie che permettano sistemi di controllo più realistici, come ad esempio volanti che rispondano realisticamente agli eventi di gioco e pulsanti di fuoco che registrano anche la forza con cui vengono premuti.

QUANDO UN PILOTA DI SUKOI MI INCONTRA A UNA FIERA E MI ABBRACCIA, CONGRATULANDOSI CAPISCO CHE SI CIAMO ANDATI MOLTO VICINI»

SEAMUS BLACKLEY, PROGRAMMATORE DI FLIGHT UNLIMITED

SEGA sempre più vicina al PC

La Sega of America si avvicina sempre più al mondo serioso dei PC, e lo ha fatto con un grosso investimento nel mercato dei titoli multimediali per bambini. È stato infatti raggiunto un accordo tra Sega e Knowledge Adventure, una società che da sempre si occupa di prodotti multimediali educativi, per lo sviluppo di nuovi titoli per CD-ROM che mirano a un pubblico giovane, magari che nel tempo libero ha passato ore a giocare a *Sonic* o *Megaman X*. Questo rappresenta quindi un ulteriore passo di Sega in direzione dei personal computer.

3DO la fine del sogno americano

L'intera tecnologia legata all'M2 (il nome in codice della prossima generazione a 64-bit del 3DO) è stata ceduta dalla The 3DO Company al colosso giapponese Matsushita, per una cifra che, secondo indiscrezioni, dovrebbe aggirarsi intorno ai 100 milioni di dollari.
In questo modo sembra essere ormai defunto il sogno di Trip Hawkins, che sognava un ruolo di standard nel campo del divertimento interattivo per la sua creatura.
Gli osservatori del settore considerano positiva questa mossa per la casa americana, in quanto la lascerà libera di occuparsi dello sviluppo di software ed eventuali aggiornamenti hardware, senza doversi preoccupare della promozione della macchina.
Un portavoce della Panasonic (parte della famiglia Matsushita e prima produttrice di lettori 3DO) ha dichiarato: «Sony, Sega e Nintendo posseggono la propria tecnologia. Per poterli affrontare ad armi pari avevamo bisogno di acquistare l'M2».
Non è ancora chiaro se il nuovo assetto della tecnologia 3DO significherà la fine della produzione della macchina da parte di altre società (come per esempio Goldstar), anche se voci insistenti indicano un forte interesse da parte di Sega e Philips, che potrebbero così infondere nuova linfa rispettivamente a Saturn e CD-I.

«ORA, GRAZIE AI MIRACOLI DELLA REALTÀ VIRTUALE, I BEATLES SONO TORNATI NUOVAMENTE INSIEME»

LILLI GRUBER, GIORNALISTA

AGONISMO IN RETE

Sono finiti i tempi bui in cui per disputare una partita in rete ogni giocatore doveva portare la sua bella copia del gioco: secondo quanto dettato dalla "moda" introdotta da recenti produzioni come *Screamer, Actua Soccer* e *Fatal Racing*, infatti, è necessario possedere solamente una copia del gioco, indispensabile durante il caricamento iniziale, rendendo la modalità multiplayer disponibile a un numero maggiore di persone. Speriamo solo che questa "moda" prenda piede anche in altre produzioni...

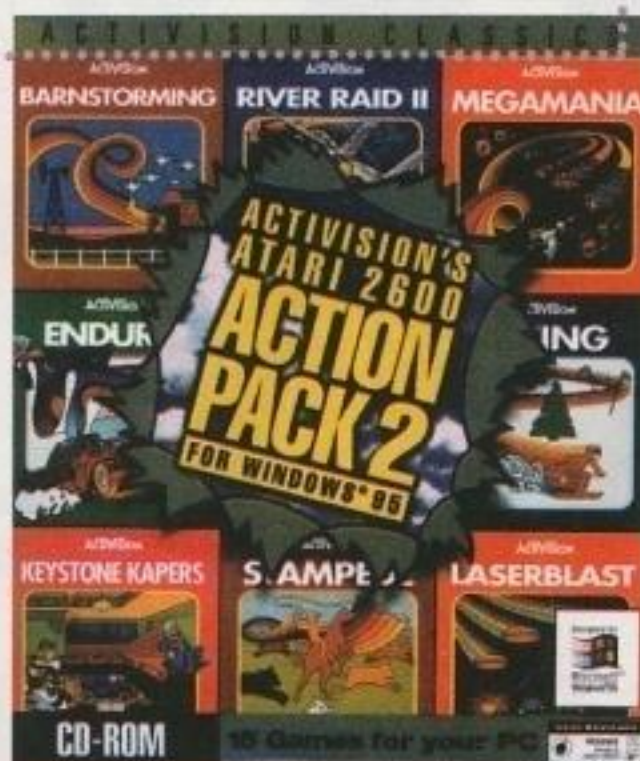
UN'AMIGA PER L'ESTATE

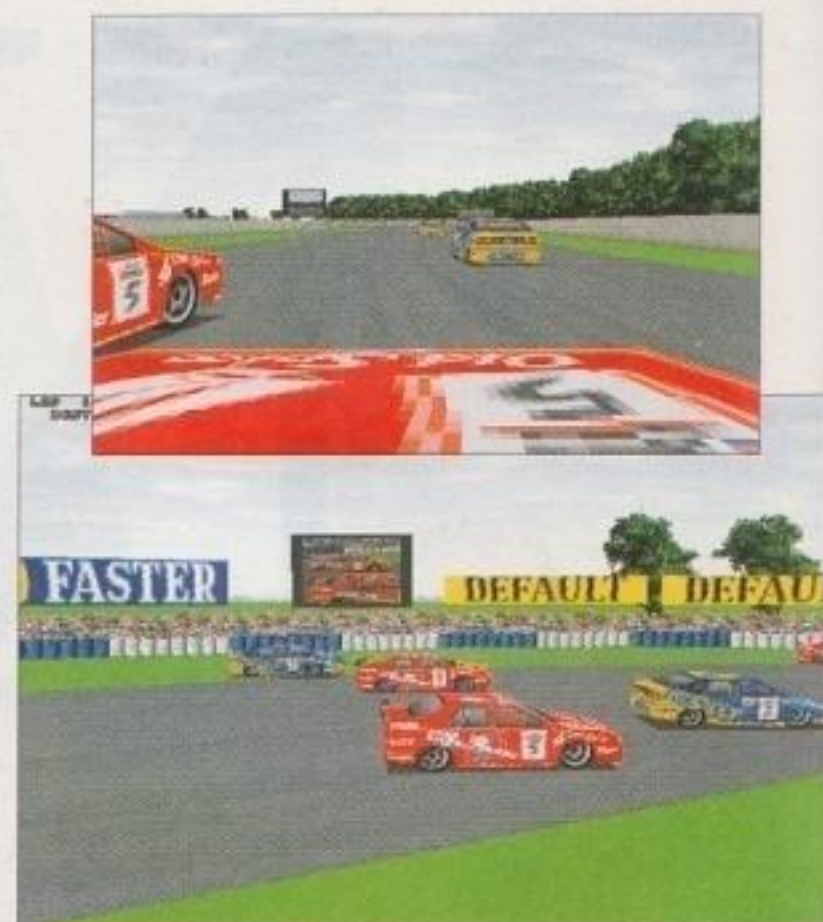
La Escom ha annunciato che entro il prossimo luglio spera di riuscire a lanciare la sua nuova macchina, che dovrebbe garantire all'Amiga un futuro roseo e all'insegna del successo. Il nuovo gioiello potrebbe chiamarsi A1300 e sarà equipaggiato con un processore più veloce di quello montato sul 1200 e una maggiore possibilità di espansione di memoria. Sarà disponibile in due versioni: una dotata di disk drive e una, più costosa, che monta un lettore CD-ROM. A proposito di quest'ultima tecnologia, ricordiamo che molti si aspettano di vedere un'unità ottica esterna per A1200 entro gennaio, a un prezzo indicativo di 230 sterline in Inghilterra (quasi 600.000 lire).
Il lancio dell'A1300 sarà solo l'inizio: nel 1997 la Escom conta di fare uscire nei negozi una nuova linea di Amiga di fascia alta che utilizzeranno molto probabilmente una CPU Power PC Motorola 604 RISC e che saranno in seguito disponibili anche in versione "semplificata" o low-end.

GIOCHI D'ELITE

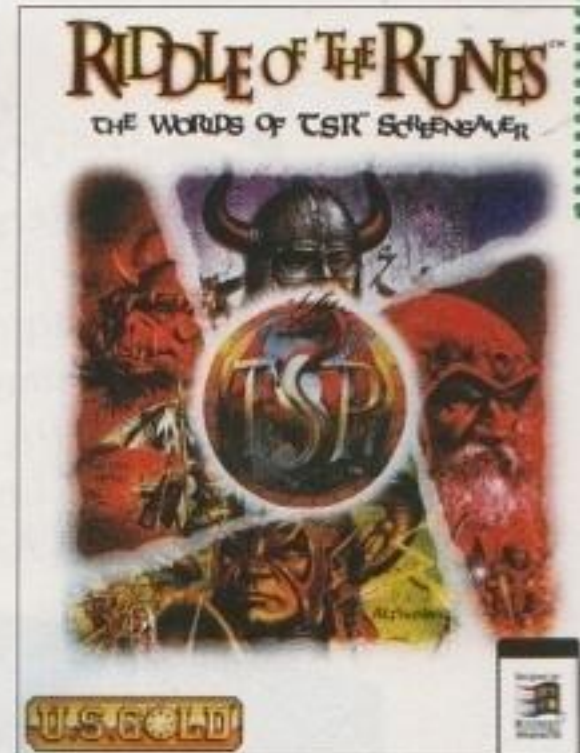
La Elite Systems, conosciuta per alcune conversioni di discreta fattura (*Dragon's Lair, Joe & Mac, Space Harrier* e *Paper Boy*) sta lavorando a due titoli che a un primo impatto non possono che far sperare in bene. Il primo è *Dirt Racer*, un gioco di corse per PC e 3DO che dovrebbe essere finito all'inizio dell'anno prossimo. Ambientato sulle polverose strade dei rally, il gioco mette il giocatore al volante di una vettura scelta tra le quattro disponibili (un 4x4, una Toyota Celica, un Maggiolino o una Mini Cooper) e permette di correre contro il computer, contro il tempo o contro un amico via modem o in "split screen". Il secondo progetto in via di sviluppo è invece un simulatore di elicottero per PC che fa leva su una grafica d'impatto molto curata: grazie al complesso motore grafico scritto dai programmatori, il gioco promette di compiere veri miracoli su un computer adeguatamente equipaggiato: nebbia, nuvole, esplosioni e ogni oggetto dello scenario sono disegnati con un realismo elevatissimo e i 50.000 poligoni al secondo ricoperti di texture mapping assicurano un look globale decisamente di alto livello.

IL RITORNO dell'Atari 2600

Continua l'iniziativa dell'Activision che ha portato alcuni dei più bei titoli per Atari 2600 sul PC. Il CD-ROM di *Atari 2600 Action Pack 2* comprende 15 versioni originali che girano sotto Windows 95; tra i titoli segnaliamo *Enduro, Atlantis, Skiing, River Raid 2, Ice Hockey Dolphin* e *Megamania*. Il pacchetto comprende un help on-line che contiene numerose informazioni storiche sui giochi inclusi.

Gran turismo SUL PC

Dopo i simulatori di F1, di rally e di motocross, è la volta delle gare di Gran Turismo: la Krisalis sta lavorando infatti a un gioco di corse intitolato provvisoriamente *Touring Car Championship*. È basato su un nuovo engine tridimensionale che permetterà di giocare in alta risoluzione (si spera che però le richieste hardware in questo senso non siano proibitive…) e che proporrà l'azione con un assoluto realismo grafico in tutte le inquadrature possibili - ormai un classico per questo genere di simulazioni. Con sette circuiti, dieci vetture differenti basate sulla stagione sportiva del 1994 e un'elevata accuratezza simulativa, *Touring Car Championship* dovrebbe vedere la luce in versione PC e PSX a metà dell'anno prossimo.

Pubblicità del mese

DRAGONLANCE salva i fosfori

La US Gold ha recentemente pubblicato uno screen saver ispirato al fantastico mondo della TSR e ai suoi giochi *Dark Sun, Ravenloft, Forgotten Realms, Al-Qadim*, ecc. Gli acquirenti di *Riddle of the Runes: The Worlds of TSR Screensaver* avranno inoltre la possibilità di partecipare a un grande concorso che permetterà loro (o, meglio, a uno di loro) di aggiudicarsi un premio in denaro: chi infatti risolverà per primo l'indovinello che si cela nelle pagine dello screen saver vincerà la bellezza di 10.000 sterline (25 milioni di lire). Non aspettate oltre, quindi, e correte a comprare la vostra copia!

Screamer

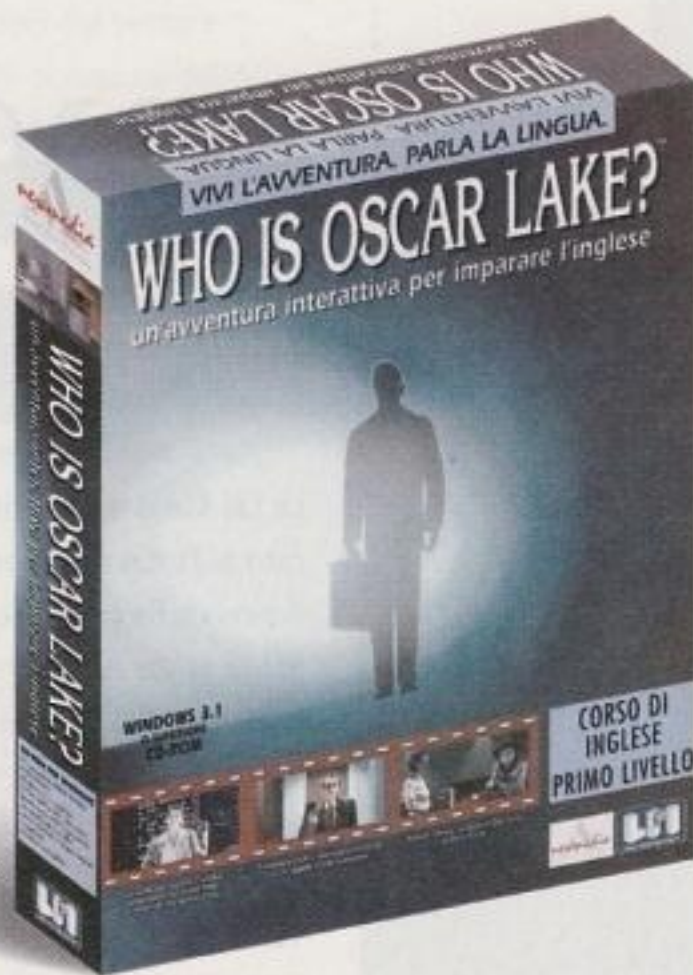
"Ogni Natale le strade sono piene di gente pazza. Unisciti a loro." Con questo slogan la Virgin (non nuova a questo genere di trovate) invita tutti gli amanti dell'alta velocità a scorrazzare sulle piste immaginarie di *Screamer*, il gioco di corse sviluppato dall'italiana Graffiti. Potrebbe sembrare una pubblicità di dubbio gusto (sicuramente di grande impatto, soprattutto per la foto che la accompagna), non fosse per una frase riportata in calce alla pagina che raccomanda: «Se dovete bere e guidare questo Natale, fatelo a casa.» Non è esattamente una Pubblicità Progresso ma l'importante è cogliere il messaggio.

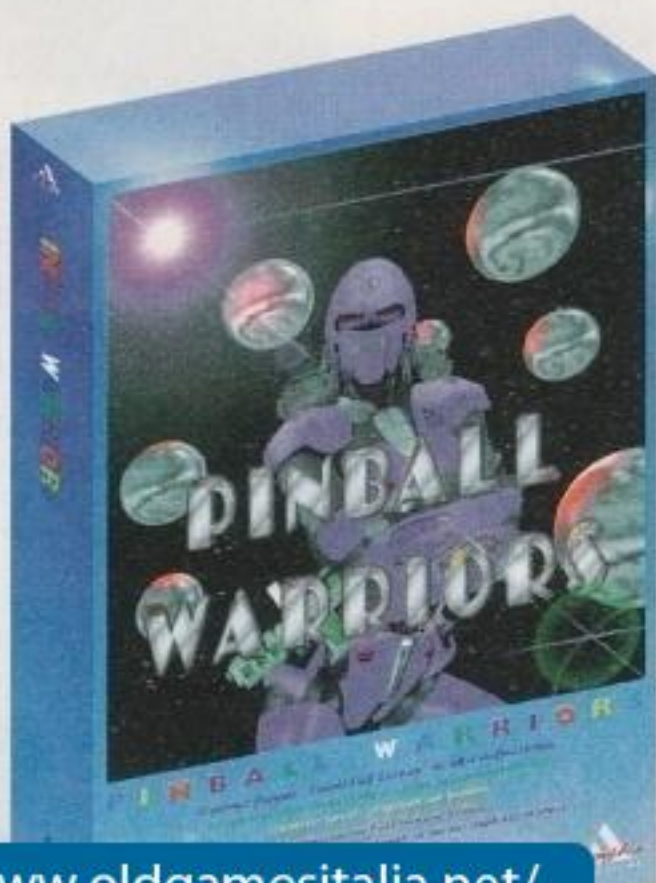
http://www.oldgamesitalia.net/

HA NEW

MONDADORI NEW MEDIA

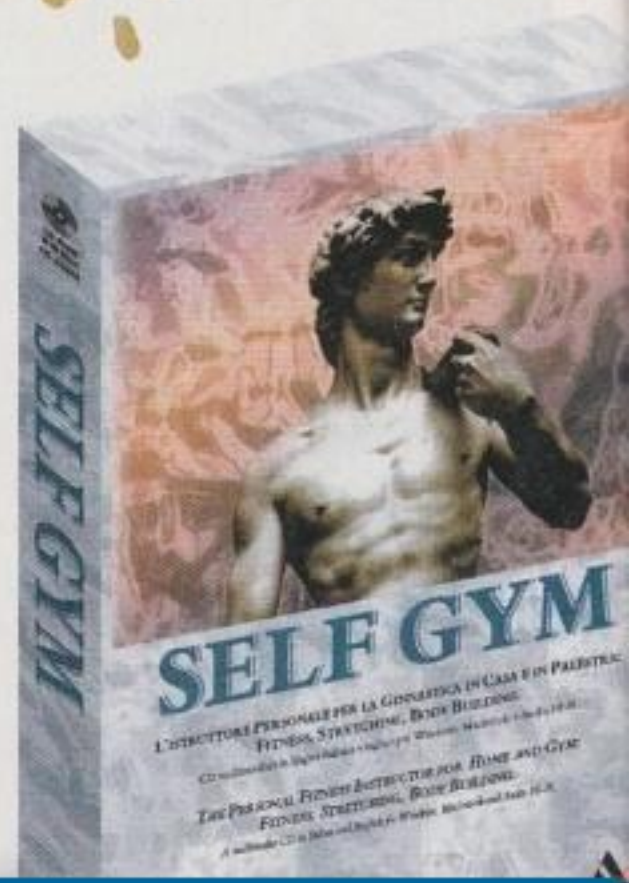
CHI E' OSCAR LAKE?

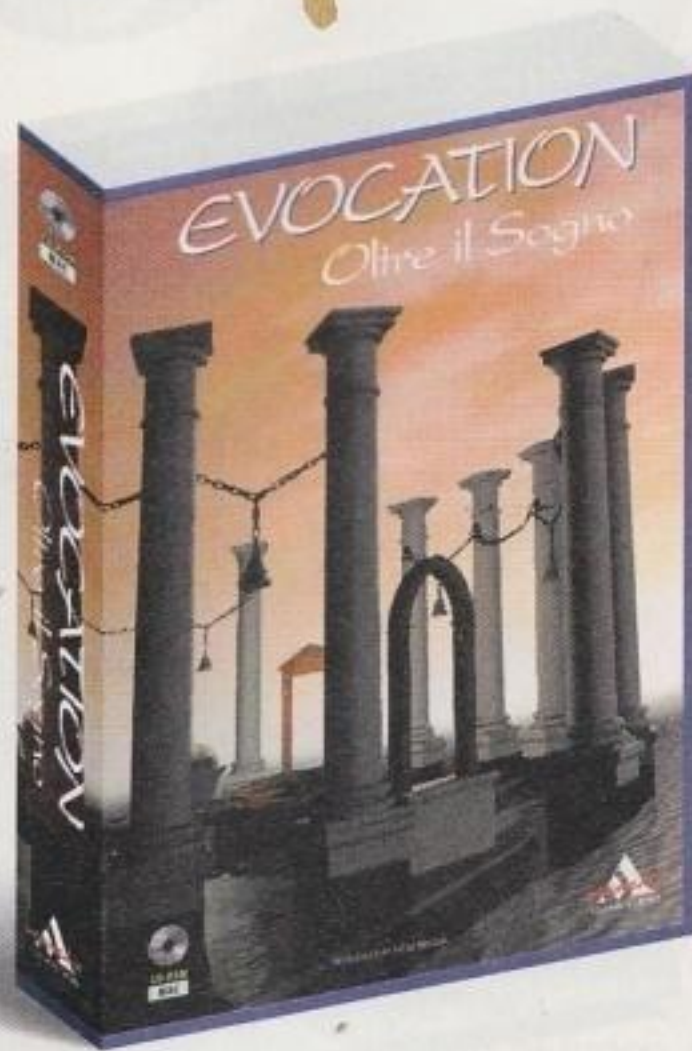
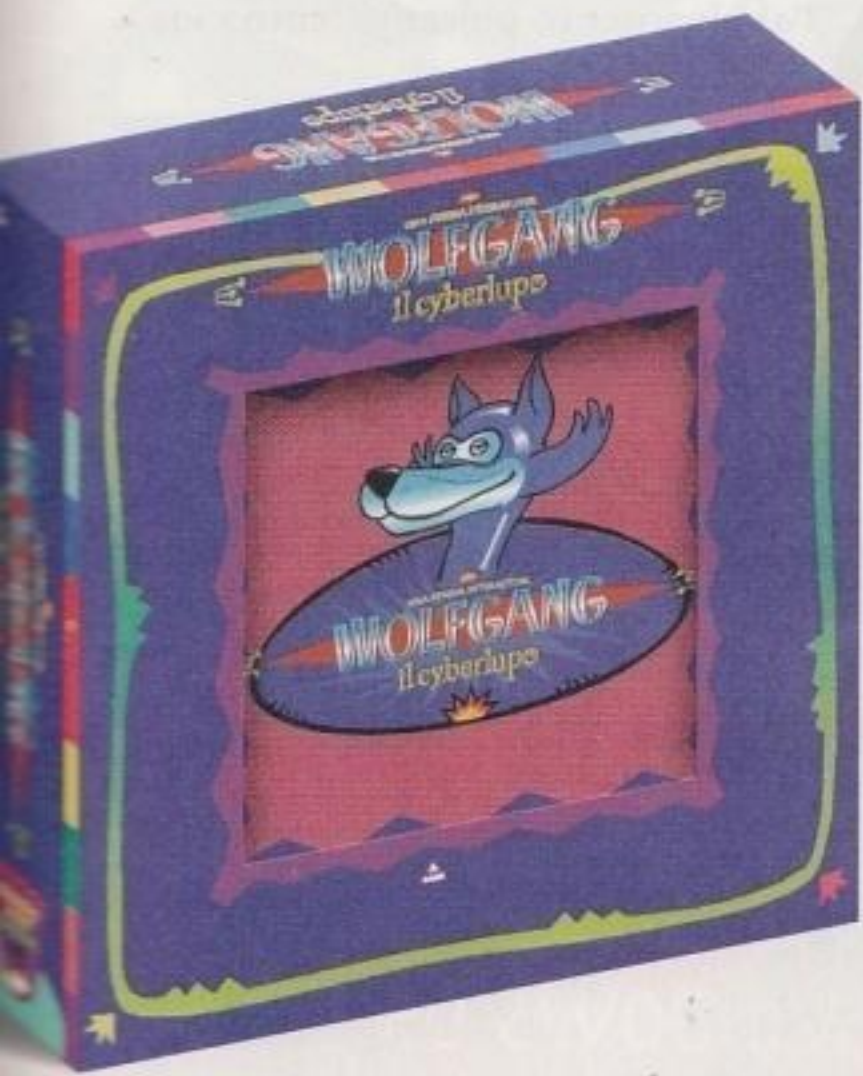
Imparare l'inglese può essere una questione di sopravvivenza. Se ti scambiano per Oscar Lake, pericolosissimo ladro internazionale, e ti puoi difendere solo a parole. Un divertentissimo gioco per imparare le lingue. Anche in francese.

WOLFGANG

Un cyberlupo a caccia di un tacchino, la notte di Natale. Le insidie sono tante...come finirà? Un fantastico gioco interattivo per bambini da 4 a 106 anni

PINBALL

Un flipper che è 4 flipper, tutti inediti, tutti full screen, tutti con straordinari effetti grafici e sonori. Una volta che hai cominciato, sarà difficile smettere.

SELF GYM

E' arrivato il tuo allenatore personale. Metti tuta e scarpe, scegli la ginnastica o l'allenamento che preferisci, e Self Gym ti aiuterà a ritrovare la forma e il be[...]essere.

PPY
IEDIA!

UN CD ROM PER NATALE.

EVOCATION: OLTRE IL SOGNO
La più grande sfida all'immaginazione che sia mai stata immaginata: l'adventure game che ha vinto l'Emma Award 1995 e che sta spopolando in USA e Giappone.

International EMMA Award Winner 1995

newmedia **PORTATI A CASA IL FUTURO.**

http://www.oldgamesitalia.net/

CD-ROM DRIVE QUAD SPEED VERTOS

Un CD-ROM a quadrupla velocità è certamente uno dei regali più attesi di questo Natale: questo lettore della Vertos, oltre a vantare un ottimo prezzo (intorno alle 300.000 lire), offre un ottimo tempo d'accesso, 128 Kb di buffer interno e un pannello frontale simile a quello dei comuni lettori CD audio, che vi permette di selezionare un brano musicale senza utilizzare interfacce software.

PHOENIX

È disponibile questo joystick della Gravis che ha poco da invidiare alle cloche di controllo ai moderni caccia militari: il Phoenix, al prezzo di circa 300.000 lire, offre una gamma spropositata di pulsanti programmabili. Fortunatamente, un programma grafico vi permette di scegliere l'abbinamento pulsante /comando che preferite.

LIT. 300.000

BUON

Quale occasione migliore del Natale per fare (o farsi) un regalo legato al mondo dell'intrattenimento elettronico? Paolo Paglianti e Paolo Verri hanno coraggiosamente investigato nei negozi di informatica e computer alla ricerca di ideee regalo per il Natale '95.

Questo articolo è stato scritto grazie alla collaborazione dei seguenti negozi: Mondadori Informatica (Milano), Plug & Play (Milano), Bit 84 (Monza), PC Point (Monza), Computer Discount, Disco Service (Monza), Pergioco (Milano), Logic (Milano) TSA Tecnologie Informatiche (Monza), Elettronica Monzese (Monza).

WINDOWS 95

Il nuovo sistema operativo di Bill Gates è un'idea regalo non trascurabile: infatti entro la fine del '96 la maggior parte del software ludico uscirà in versione "compatibile", se non addirittura esclusiva, per Windows 95. Sono disponibili due versioni: l'Aggiornamento, che costa 220.000 lire, per chi dispone già di Windows 3.1, o quella Completa (circa 450.000 lire), per chi desidera partire da zero.

DA LIT. 220.000

A LIT. 450.000

http://www.oldgamesitalia.net/

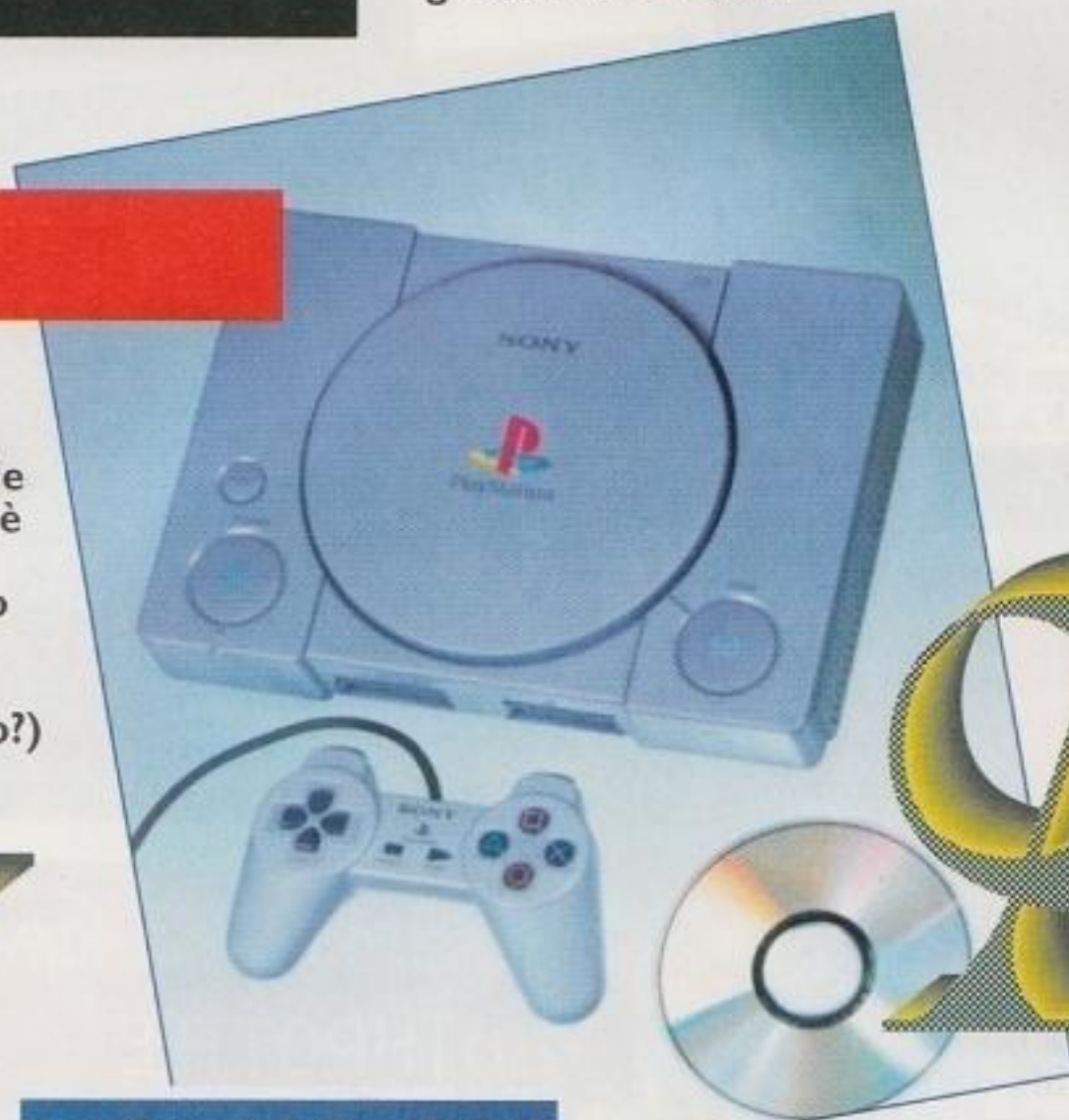
ZOLTRIX FAX MODEM

Ormai siamo entrati nell'era del V.34 bis, ovvero dei modem ad altissima velocità. Se siete dei patiti di Internet, FidoNet e BBS, potreste regalarvi un modem a 28.800. Questo modello della Zoltrix vi permette di mandare o ricevere fax (a 14.400 baud), è compatibile con i protocolli V.FAST, V.32bis, V.32, V.22bis, V.22 e V.21, oltre alla compressione V.42bis e MNP5. Inoltre, la versione interna (che costa circa 340.000 lire) racchiude Bus di comunicazione integrato 16550 UART.

PLAYSTATION

La console di casa Sony è sicuramente nelle prime posizione della Hit Parade natalizia: infatti la Playstation è l'unico rivale attendibile dei moderni Pentium sul terreno dei videogiochi. Per 750.000 potrete regalare un sogno ai vostri figli, fratelli e (perché no?) genitori.

COPRIMOUSE

Un regalo simpatico e carino? Questo topo coprimouse ha fatto impazzire più di una grafica di ZETA. Il costo, tra l'altro, è molto contenuto: solo 5.000 lire.

LIT. 5.000

DA LIT. 150.000

A LIT. 300.000

F-15E HAWK

TACTICAL CONTROL STICK

L'F-15E Hawk TCS esiste in due versioni: una "economica", in cui sono presenti semplicemente quattro pulsanti di fuoco, e una per "fuori di testa", in cui i due controlli posti sulla parte superiore del joystick sono attivi e programmabili; in pratica, si tratta di tre joystick in uno! Se volete acquistare la prima versione, dovrete sborsare circa 150.000 lire, mentre per la seconda dovrete alleggerire il vostro portafoglio di oltre 300.000 lire.

THE MAGIC CLICK

Catalogabile tra le periferiche più "strane", questo mouse della Digitus ha una proprietà più unica che rara: potrete infatti cliccare premendo sul pulsante laterale utilizzando il pollice al posto dell'indice o del medio.

LIT. 50.000

DIAMOND MULTIMEDIA KIT

Un kit multimediale d'alta classe della Diamond Multimedia che comprende un lettore CD-ROM 8x (il primo disponibile sul mercato), una scheda audio a 16 bit compatibile SoundBlaster di qualità, una coppia di speaker Yamaha e cinque titoli (*Myst, Rebel Assault, Sim City 2000, Magic Carpet* e *Compton's Interactive Encyclopedia*). Il prezzo si aggira intorno al 1.100.000 lire, ed è perfettamente giustificato dal valore dell'offerta, sia quantitativo (i giochi e l'enciclopedia inclusi sono di tutto rispetto) che qualitativo (il CD-ROM ha un transfer rate di ben 1,2 Mb al secondo, mentre la scheda sonora genera un coinvolgente audio 3D).

LIT. 1.100.000

USARE MULTIMEDIA & CD-ROM SENZA FATICA

Un libro diretto al consumatore inesperto: ecco come potrebbe essere definito questo titolo, in cui vengono fornite le risposte a domande molto dirette, come "come faccio a installare una scheda nuova" o "devo trasferire un file da 67 Mb ad un altro computer". Il libro, che contiene un CD pieno di suggerimenti su come usare il PC, costa 49.000 lire.

LIT. 490.000

PROTHROTTLE

Una periferica dedicata agli amanti dei simulatori di volo che vogliono raggiungere il massimo del realismo nel controllo delle loro gesta simulate. Si tratta di una manetta programmabile dotata di quattro pulsanti e altrettanti interruttori e che permette di agire sulla potenza dei reattori tramite il movimento lineare dell'impugnatura.

LIT. 270.000

LIT. 50.000

L'EDICOLA C.T.O.

Un'interessante iniziativa che permette a chi si è fatto sfuggire uno dei grandi classici EA su CD di averlo per poco meno di 50.000 lire. I titoli disponibili sono dieci e rappresentano il meglio di quanto è uscito negli ultimi anni: *Seawolf, Magic Carpet, Theme Park, System Shock* (che, trattandosi della versione su CD, offre anche la possibilità di giocare in alta risoluzione), *NHL Hockey, Syndicate Plus, Strike Commander, Ultima 8: Pagan, Michael Jordan in Flight* e *Fifa International Soccer*. In alternativa, potete acquistare un vecchio classico della LucasArts allo stesso prezzo; i titoli, questa volta sono 8: *Sam & Max, Day of the Tentacle, Rebel Assault, Monkey Island 1* e *2, Secret Weapons of Luftwaffe, X Wing* e *Fate of Atlantis*.

http://www.oldgamesitalia.net/

DELIKATESSEN

Per rendere meno noiose e "grigie" le sessioni davanti al proprio computer, la Tucano ha ideato due soluzioni piene di colore e originalità: si tratta di Delikatessen, una serie di mousepad dalla forma e dall'apparire quantomeno inusuale (pizze, fette di formaggio, arance, carte da gioco, palloni di cuoio e fette di pane e nutella...), e di Mask, delle maschere decorative per tastiera che riproducono le più svariate superfici, dalla radica alla pelle di leopardo, dal cielo alle banconote. Il prezzo è particolarmente invitante: non più di 10.000 lire per entrambi i prodotti.

LIT. 10.000

DA LIT. 593.000

A LIT. 890.000

DIAMOND EDGE

Una scheda acceleratrice per PC che consente di gestire complessi mondi poligonali in texture mapping. La Edge annovera tra le sue capacità grafiche 3D texture mapping con correzione di prospettiva, Mip Mapping, anti aliasing, doppio buffering, effetti di trasparenza e opacità, Alpha blending, texture mapping bilineare e Gouraud shading. Inoltre, offre delle ottime prestazioni anche in ambito bidimensionale, FMV e audio, grazie all'engine audio Wavetable. La scheda è disponibile in due versioni: una equipaggiata con 1 Mb di DRAM espandibile a 2 da 593.000 e una con 2 Mb di VRAM, espandibili a 4, da 890.000. Viene venduta in bundle con una versione speciale di Virtua Fighter, famoso picchiaduro Sega.

LIT. 90.000

WINGMAN EXTREME

L'ideale per i simulatori di volo. Comprende quattro pulsanti antisdrucciolo con comando sensibilizzato, sensore Hat per una veloce e pratica panoramica a 360°, impugnatura anatomica e una pesante base ideale per mantenere il dispositivo stabile e ben piazzato.

MULTISYNC XV17

Un monitor 17" della NEC che raggiunge una risoluzione massima di 1024x768 punti e che grazie alla tecnologia OptiClear assorbe la luce esterna, riducendo notevolmente i riflessi, e che vanta un notevole contrasto d'immagine. È pienamente compatibile con l'attuale standard Plug & Play e costa 1.690.000 lire.

VIDEOPROIETTORE NEC

Un acquisto sconsigliato ai più per via del prezzo: se siete tra i pochi disposti a sborsare i 23.000.000 di lire necessari, potrete giocare "a tutto schermo" su una superficie fino a cinque metri di distanza, con una diagonale dell'immagine di ben 3,81 metri! Il sistema, che può visualizzare una risoluzione video di 500 linee e una RGB di 640x480, può essere collegato a un PC, un Macintosh o una qualsiasi sorgente video NTSC o PAL.

LIT. 23.000.000

LIT. 1.690.000

http://www.oldgamesitalia.net/

CYBERMAN

Un controller tridimensionale per PC della Logitech che permette il controllo totale dell'azione nei videogiochi che lo supportano (tra cui ricordiamo *Doom, Lands of Lore, Mechwarrior 2, Mega Race, Ravenloft, Shadow Caster* e *Terminator Rampage*). Oltre alla peculiarità del movimento in tre dimensioni, il CyberMan offre un feedback tattile che trasforma gli eventi su schermo in vibrazioni avvertibili dal giocatore; in questo modo il coinvolgimento diventa totale. Il prezzo consigliato del dispositivo, che tra l'altro è pienamente compatibile con le applicazioni che richiedono un mouse bidimensionale, è di lire 150.000.

LIT. 150.000

ABBONAMENTO A ZETA

LIT. 55.000

Volete fare un bel regalo ad un appassionato di videogiochi? Perché non regalargli l'abbonamento annuale alla migliore rivista del settore (ovvero la nostra!). Per sole 55.000 lire, pagate sul conto corrente postale 17200205 intestato a **STUDIO VIT**, via Aosta 2 - 20155 Milano, regalerete un anno di informazioni, recensioni e trucchi sui futuri giochi per PC.

FIREBIRD

Nella categoria dei joystick "esosi" (sopra le 300.000 lire) troviamo il Firebird, un sistema di controllo tra i più completi: pensate che giocando a *Doom*, potrete aprire le porte, selezionare le armi, correre, scivolare lateralmente, salvare o caricare una partita, uscire dal gioco e persino inserire le gabole! Il tutto grazie a un sistema di pulsanti programmabili unico nel suo genere.

LIT. 300.000

SIDEWINDER 3D PRO

DA LIT. 100.000
A LIT. 150.000

La Microsoft ha presentato recentemente due joystick rivoluzionari: la versione più lussuosa comprende un sistema ottico (molto più preciso di quello analogico), l'ormai indispensabile controllo superiore (utilissimo per i simulatori di volo), otto pulsanti di fuoco diversi e un controllo separato per la gestione, ad esempio, della potenza del propulsore di un aereo; inoltre è possibile ruotare il joystick su sé stesso, caratteristica che verrà supportata dai futuri giochi per Windows 95. La versione più economica è basata su un sistema di controllo analogico e dispone di soli quattro pulsanti di fuoco. Il prezzo del 3D PRO è di circa 150.000 lire, mentre la versione più economica costa meno di 100.000 lire.

MICROSOFT PRESS COMPUTER DICTONARY

LIT. 65.000

Questo "Dizionario dei Termini dell'Informatica" è un acquisto quasi indispensabile per i neofiti che si avvicinano per la prima volta al mondo dei computer: termini come come Ami Bios, DAT, Debugger vengono svelate in un linguaggio chiaro e scorrevole comprensibile anche dai non addetti ai lavori.

SATURN

LIT. 900.000

L'altra console in vetta alle classifiche di vendita è il Saturn della Sega: venduto al pubblico con un prezzo che si aggira intorno alle 900.000 lire, è un'ottima scelta per chi è interessato al gioco arcade, con successi come *Virtua Fighter Remix* e *Daytona*. Resta da vedere se potrà reggere il confronto con la PlayStation della Sony.

F-16 FIGHTER STICK

Nuovissimo joystick analogico da affiancare idealmente al Pro Throttle, nel qual caso permette di programmare ben 20 pulsanti per un totale di ben 40 funzioni. Se usato da solo permette la programmazione di 16 funzioni diverse, e assicura comunque un ottimo realismo e un controllo totale dell'azione.

LIT. 260.000

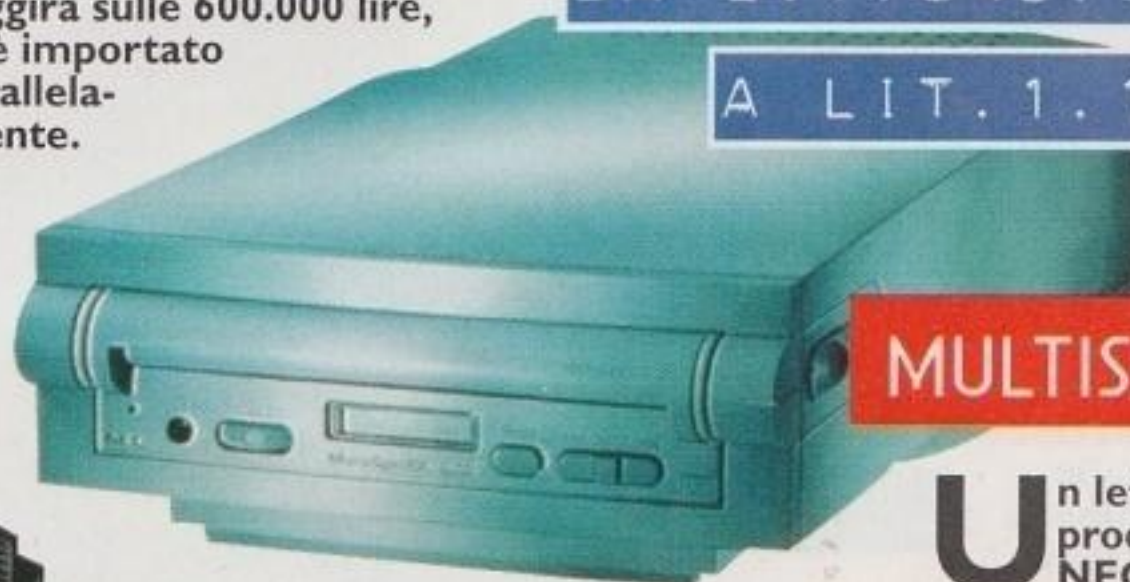
LIT. 600.000

NOMAD

Dopo aver parlato di Saturn e PlayStation, non potevamo escludere questa console portatile della Sega, che vi permette di giocare sul tram, a scuola o in redazione senza problemi su uno schermo di 3 pollici a colori senza persistenze, tutte le cartucce del Mega Drive (funziona anche con adattatore). Il costo si aggira sulle 600.000 lire, ed è importato parallelamente.

IL TOP DA NABABBO

Processore: Pentium 133 MHz
Mainboard: Triton 256Kb, opzionale Burst Cache
Scheda Grafica: Terminator Pro S3 Vision F38 4 Mb onboard 150 Hz scansione verticale 1600 x 1200. 65000 colori
RAM: 16 Mb di
Lettore ottico: CD ROM 6x Creative Labs 220 millesecondi 900 Kb al sec EIDE
Scheda Sonora: Sound Blaster AWE 32 Value
Hard Disk: 1.2 Gb Conner EIDE
Monitor: 17 pollici DAEWO
Prezzo: intorno ai 7.500.000 Lire

DA LIT. 849.000
A LIT. 1.149.000

MULTISPIN 6X

Un lettore CD 6x prodotto dalla NEC disponibile sia in versione esterna (1.149.000 lire) che interna (849.000 lire). Vanta un transfer rate di 900 Kb al secondo e un tempo di accesso medio di 145 ms. Oltre che per la ricca dotazione (CD caddy, display a cristalli liquidi multifunzione retroilluminato, comandi per le funzioni audio, pulizia automatica delle lenti, espulsione di servizio e doppio sportello), il Multispin 6X si segnala per la compatibilità estesa a praticamente tutti gli standard CD (compresi PhotoCD multisessione, CD-I, Video CD, CD audio, CD-ROM XA, High Sierra/ISO 9660, Apple Macintosh HFS e CD+ Plug & Play).

CONFIGURAZIONE MEDIA

Processore: Pentium 100 MHz
Mainboard: Triton 256Kb
Scheda grafica: Phantom 64 2 Mb
RAM: 8 Mb
Hard Disk 1 Gb Conner EIDE
Lettore Ottico: CD ROM Quadrupla Vertox
Scheda Sonora: Sound Blaster 16 Value
Monitor: 15 pollici
Prezzo: intorno ai 4.000.000 Lire

ENTRY LEVEL

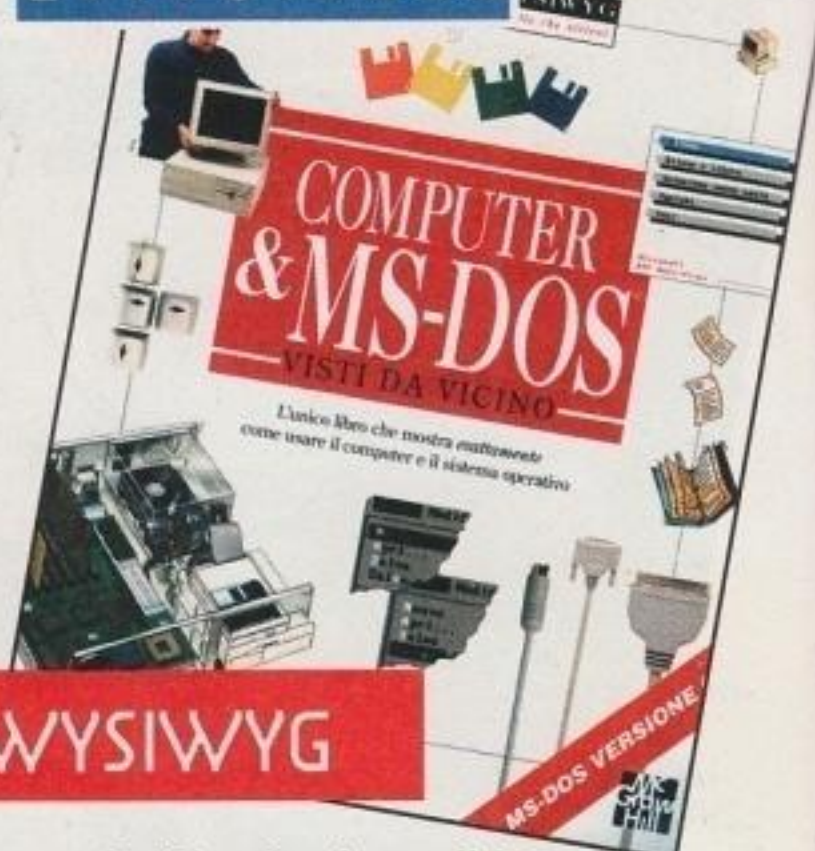
Processore: Pentium 75 MHz
Mainboard: Triton 256Kb
Scheda grafica: ET4000 W32p 1 Mb
RAM: 8 Mb
Hard Disk: 540 Mb
Lettore Ottico: CD ROM Quadrupla Vertox
Scheda Sonora: Sound Blaster 16 Value
Monitor: 14 Pollici
Prezzo: intorno ai 2.400.000 Lire

MOUSE STAGE

LIT. 20.000

Questo prodotto potrebbe rivelarsi ideale se acquistato per chi lavora a stretto contatto con il computer: infatti per circa 20.000 lire avrete un tappettino per il mouse, un poggia-mani da mettere sotto la tastiera e un comodo cassettino dove riporre gomme e penne.

GUIDE WYSIWYG

LIT. 31.000

La serie "Quello che vedi è quello che ottieni" della MCGraw Hill rappresenta un buon investimento per i regali natalizi; due esempi per tutta la serie: "Windows 95 Visto da Vicino", che dipana ogni vostro dubbio sul nuovo sistema operativo di Bill Gates, e "Computer & MS-DOS Visti da Vicino" aiutano tutti gli utenti, soprattutto quelli più a digiuno di informatica, a scoprire e sfruttare al meglio il proprio personal. Il costo è molto ridotto: solo 31.000 lire.

THE OWL

LIT. 150.000

Si tratta di un originale dispositivo di controllo 3D che utilizza una tecnologia a ultrasouni e che ha un prezzo di circa 150.000 lire. Distribuito dalla Halifax, è costituito da un apparato trasmittente di ridottissime dimensioni che viene fissato a un dito tramite un anello di velcro e da uno ricevente che bisogna applicare alla cornice del monitor. Grande praticità d'uso è dato dal fatto che le mani resteranno comunque libere per utilizzare la tastiera e dalla totale compatibilità con le applicazioni bidimensionali, simulando cioè un normale mouse.

CHE COSA CI FACCIO IN INTERNET?

Questo volume ha la pregevole caratteristica di condurre il lettore attraverso lo "spirito di Internet" senza mai cadere nel banale o nel tecnico. Se avete intenzione di collegarvi alla Rete per passare le nottate delle vacanze natalizie, potete affidarvi a Giuseppe Salza. Sarà un Cicerone telematico abile e divertente.

CD STACKER

LIT. 20.000

Volete spendere poco ma fare (o farvi) un regalo intelligente e utile? Beh, questo CD Stacker è un simpatico raccoglitore per CD che costa davvero poco, circa 20.000 lire. In questo modo potrete portare un po' di ordine nella vita informatica vostra o di qualcun altro.

Ecco, divisi per genere, quelli che sono probabilmente i migliori giochi per ogni categoria.

10 I MIGLIORI

Se volete fare un regalo e conoscete il tipo di gioco che il vostro "bersaglio" preferisce, andrete sul sicuro!

Gioco di ruolo

DUNGEON MASTER 2

Il '95 è stato molto gramo in fatto di GdR: il migliore che possiamo consigliarvi è sicuramente *Dungeon Master 2*, il degno seguito di una vecchia gloria apparsa anni fa su Amiga.

Simulatore

EF 2000

La DID torna vittoriosa sul campo delle simulazioni militari con il più avanzato simulatore di volo presente sul campo videoludico: per realizzarlo la DID ha addirittura interpellato un pilota della RAF!

Avventura dinamica

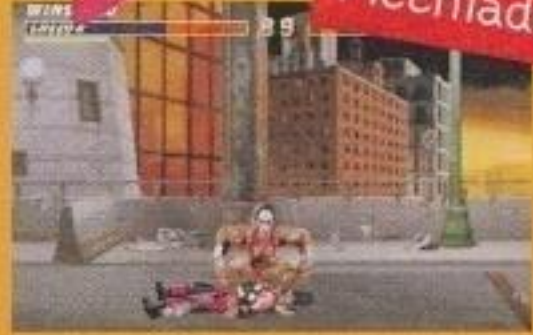
FADE TO BLACK

In questo gioiello tecnologico di programmazione bisogna fuggire da un mondo ostile, aiutati solo da un enigmatico amico. La grafica è a dir poco spettacolare.

Sportivo

FIFA SOCCER '96

L'ultimo evento sportivo della EA possiede una grafica da urlo che, grazie alla nuova tecnologia del Virtual Stadium, permette di scendere in campo alla grande.

Picchiaduro

MORTAL KOMBAT 3

Probabilmente il miglior picchiaduro mai uscito per PC. Non sarà gran che originale ma è molto divertente. Mosse speciali, babality, friendship per tutti i gusti!

War game

STEEL PANTHERS

Un gioco di guerra senza precedenti, in cui potrete comandare unità corazzate e fanteria a un livello di dettaglio maniacale. Un "must" per gli appassionati!.

Strategico

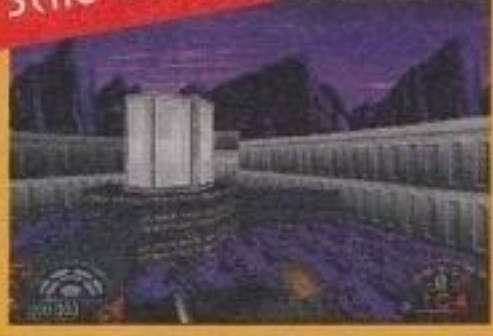
COMMAND & CONQUER

La Westwood riconquista la corona del miglior gioco strategico: bisogna guidare il proprio esercito in 14 missioni sempre più difficili e coinvolgenti.

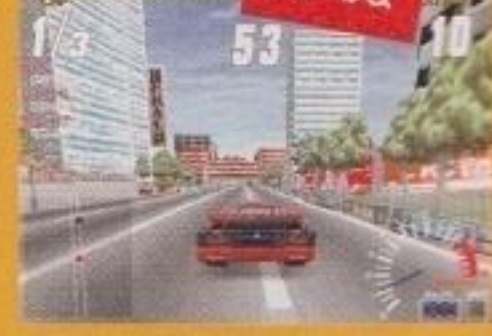
Avventura

STAR TREK TNG A FINAL UNITY

Una delle migliori avventure del '95, in cui bisogna guidare Picard e soci in un "episodio" completamente interattivo alla ricerca dell'enigmatica Final Unity.

Stile Doom

DARK FORCES

Dark Forces è la dimostrazione che solo la LucasArts può competere con la id software nel campo degli sparatuto in 3D: grande merito ovviamente va alla ambientazione cinematografica.

Corsa

SCREAMER

L'italianissimo *Screamer* è riuscito a imporsi sul mercato internazionale dei giochi di corsa: un CD stracolmo di grafica superveloce che terrà incollati al volante il destinatario del vostro regalo.

Dopo numerose voci di corridoio, smentite e annunci più o meno ufficiale, il progetto Pippin è stato presentato al pubblico durante la Japan Developers Conference '95 della Apple.
Finalmente si è potuta vedere la scheda madre della macchina e si è potuta sapere la data del lancio ufficiale: marzo '96. Intanto, però, si vocifera che tale data possa essere ulteriormente posticipata...

GEO-PORT

Avveniristica implementazione della Apple che permetterà una trasparente integrazione tra la macchina e i media di comunicazione, primo tra tutti il telefono. Questa "feature" verrà inclusa nella sua versione definitiva nel nuovo sistema operativo della Apple: Copland, ovvero System 8, la cui uscita è prevista per la metà del 1996.

RIPASSARE

In Giappone, nazione in cui sta prendendo lentamente vita il progetto Pippin, circa il 60% degli studenti prende ripetizioni in scuole private chiamate Juku. Il business è ovviamente molto florido, quindi gli sviluppi in questo campo coinvolgono molti interessi economici da non sottovalutare.

È stato finalmente svelato il segreto che avvolgeva la risposta della Apple alla sfida lanciata dalle nuove piattaforme a 32 bit, il Pippin. Non è una macchina per giocare, non è un computer per lavorare e non è un marchingegno multimediale: è tutte e tre le cose insieme e promette di collegare tutto il mondo tramite le linee telefoniche. Un complesso progetto che sembra nascere dal desiderio della Apple di varcare nuove frontiere e che evidentemente prende spunto dall'incessante crescere del fenomeno Internet. Avrà futuro?
Il nostro inviato in Giappone ha intervistato Shin Unozawa, General Manager del progetto, e Mami Furuta, marketing producer, negli uffici dove è nato il Pippin a Taito-ku, vicino ad Akihabara.

Come procede lo sviluppo dell'hardware del Pippin?
Stiamo ancora lavorando, ma la prima scheda, chiamata EVT-1, è già pronta. La Bandai deve ancora decidere che cosa dobbiamo metterci dentro: il Pippin non è una macchina da gioco, come le nuove piattaforme a 32 bit Saturn, PlayStation e Ultra 64. Vogliamo creare un

nuovo tipo di macchina usando il sistema operativo della Apple; il Pippin non fa nemmeno parte della categoria dei computer. Desideriamo dare il via a un nuovo genere di macchina: il Pippin farà parte della categoria del Pippin. Utilizzerà la televisione, un CD-ROM e un'interfaccia di rete. Questi tre elementi costituiranno questa nuova famiglia hardware.
Che cosa sarà possibile fare con il Pippin?
Ovviamente sarà possibile far girare i giochi Apple, oppure utilizzare un semplice word processor o disegnare. Non è ancora stato deciso niente, ma dovrebbe essere possibile fare tutto questo senza hard disk.

Questo dovrebbe essere il look definitivo della nuova macchina della Bandai prodotta su licenza della Apple.

In questa foto e in quella sopra, un prototipo del Pippin, presentato a febbraio al Milia 95 di Cannes.

Uno dei due modelli di joypad sviluppati dalla Bandai. Il controller incorpora una classica croce direzionale e una comoda trackball.

Quello che però vogliamo fare noi è rendere il Pippin uno strumento per comunicare - per esempio stiamo progettando di connettere una **Geo-Port**. Riceviamo, inoltre, molti spunti da sviluppatori di software giapponesi e non, che ci danno delle idee su come si potrebbe sfruttare la possibilità di comunicare del Pippin. Per esempio, alcuni di loro puntano sul genere educativo: gli studenti potrebbero **ripassare** la lezione oppure correggere i compiti usando il Pippin; tutto ciò che dovranno fare è collegare la macchina alla televisione e si troveranno in contatto direttamente con un insegnante. In Giappone questo sistema di correzione sta prendendo piede tra i possessori di PC. In futuro, grazie al nostro sistema, sarà possibile fare tutto ciò con un hardware più economico. Stiamo pensando ad altri utilizzi, come ad esempio la funzione karaoke: gli utenti potranno "prelevare" la canzone preferita dalla rete. In pratica possiamo dire che il Pippin è una sorta di "Personal Communicator".

Avete intenzione di istituire un servizio on-line per il Pippin?

Quando uscirà l'hardware, vogliamo creare un servizio via rete come Internet. Se non lo faremo, gli utenti potranno solamente fare girare il software del Mac, e sarà in tutto e per tutto come un Macintosh. Vogliamo aggiungere qualcosa di nuovo al Pippin.

Una società giapponese, la Future Pirates, ha creato un servizio via rete per PC chiamato **Franky On-Line**. Gli utenti di questo servizio possono fare shopping on-line, mandare E-mail e così via al prezzo di 500 Yen al mese (poco più di 8.000 lire, NdR) più 10 Yen al minuto (circa 160 lire, NdR). La stessa Future Pirates sta sviluppando un progetto simile per il Pippin che sarà disponibile per un periodo di prova parallelamente al lancio della macchina: dato il prezzo basso sia del Pippin che del servizio, molti utenti utilizzeranno il nostro sistema. Non sappiamo ancora come ci comporteremo al di fuori del Giappone, ma ci piacerebbe sviluppare un sistema simile in inglese.

Come potrebbe essere strutturata un'ipotetica rete per il Pippin?

L'utente potrà collegarsi e utilizzare i servizi via rete semplicemente utilizzando un CD-ROM e premendo un tasto. Sarà possibile prendere parte a competizioni e cercare di vincere dei tornei in una sorta di "game center". Ci piacerebbe molto semplificare la connessione e il sistema di download attuale. L'utilizzo di connessioni telefoniche è lento e svantaggioso e richiede molto tempo per trasfe-

FRANKY ON-LINE

Dopo solo sei settimane di vita, gli abbonati a questa nuova rete erano 30.000. Una buona parte di questo successo è da attribuire all'estrema economicità del servizio: solamente 5 dollari al mese. Il navigatore si muove in un ambiente 3D poligonale e può aggirarsi per una città virtuale, visitando musei, cinema, negozi di abbigliamento e così via. L'accesso può avvenire sia direttamente che via Internet.

rire grafica e suono, quindi vorremmo utilizzare un CD-ROM per immagazzinarle e "scaricare" solamente i parametri dalla rete on-line.

Gli sviluppatori avranno molte opportunità per creare nuovi giochi classici come picchiaduro, giochi di corse o GdR; purtroppo, però, non hanno esperienza per quanto riguarda la programmazione di "communication games" e potrebbe essere un rischio. È un nuovo genere di giochi e grazie al Pippin presto i programmatori avranno una chance in più.

Shin Unozawa, general manager, e Mami Furuta, marketing producer, sono i due responsabili del progetto Pippin che hanno risposto alle nostre domande.

Quale percentuale rappresenteranno i titoli educational?

In tutto ci sono circa 300 sviluppatori giapponesi che partecipano al progetto Pippin e al momento del lancio dell'hardware saranno disponibili 130 titoli, 30 dei quali saranno giochi. Alcuni saranno giochi originali, altri conversioni; verranno pubblicate versioni per la nostra macchina di *Gundam*, *Sailor Moon* e *Dragon Ball*. Di quei 130 titoli, 60 saranno educational, 40 di intrattenimento (giochi compresi), 7 per ufficio, 10 di comunicazione e 10 di carattere generale

Tra gli sviluppatori figurano nomi eccellenti come Konami o Sega?

In tutto ci sono circa trenta team di sviluppo per i videogiochi, ma la maggior parte di loro non è famosa nel mondo videoludico: molti sono sviluppatori per PC CD-ROM - hanno fatto dei programmi per Windows - e tra loro c'è anche la Namco, che non ha bisogno di presentazioni...

Secondo te quali sono i punti a favore e quelli a sfavore del Pippin?

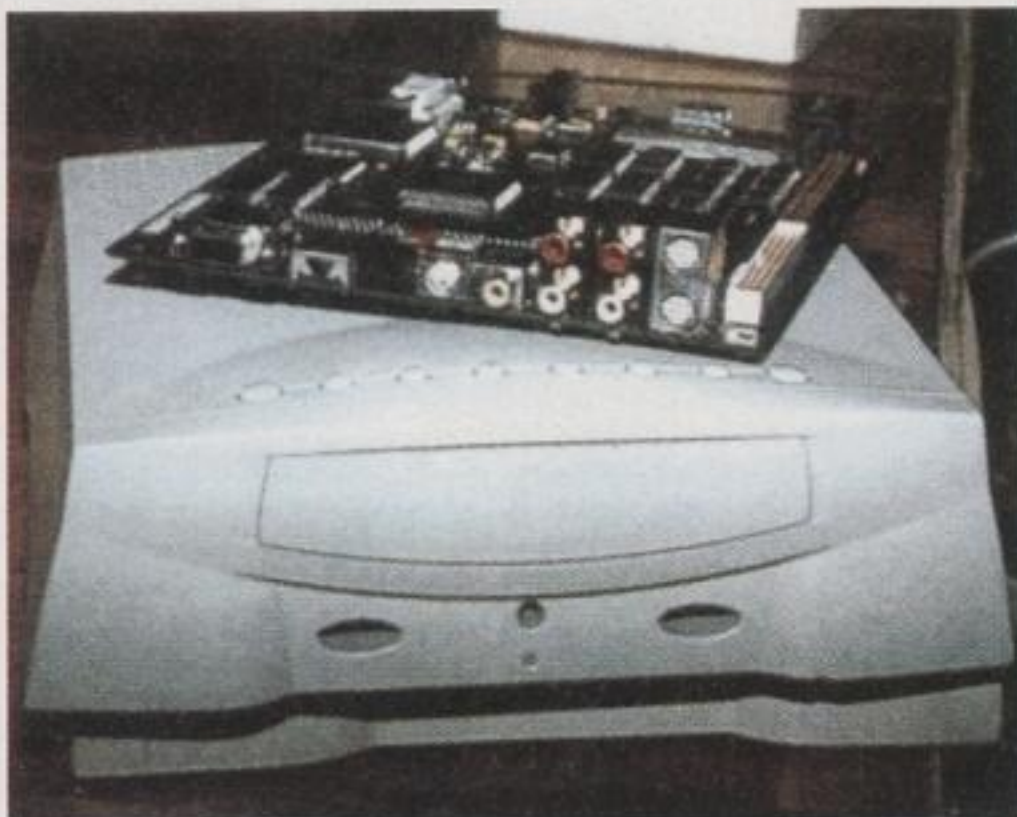
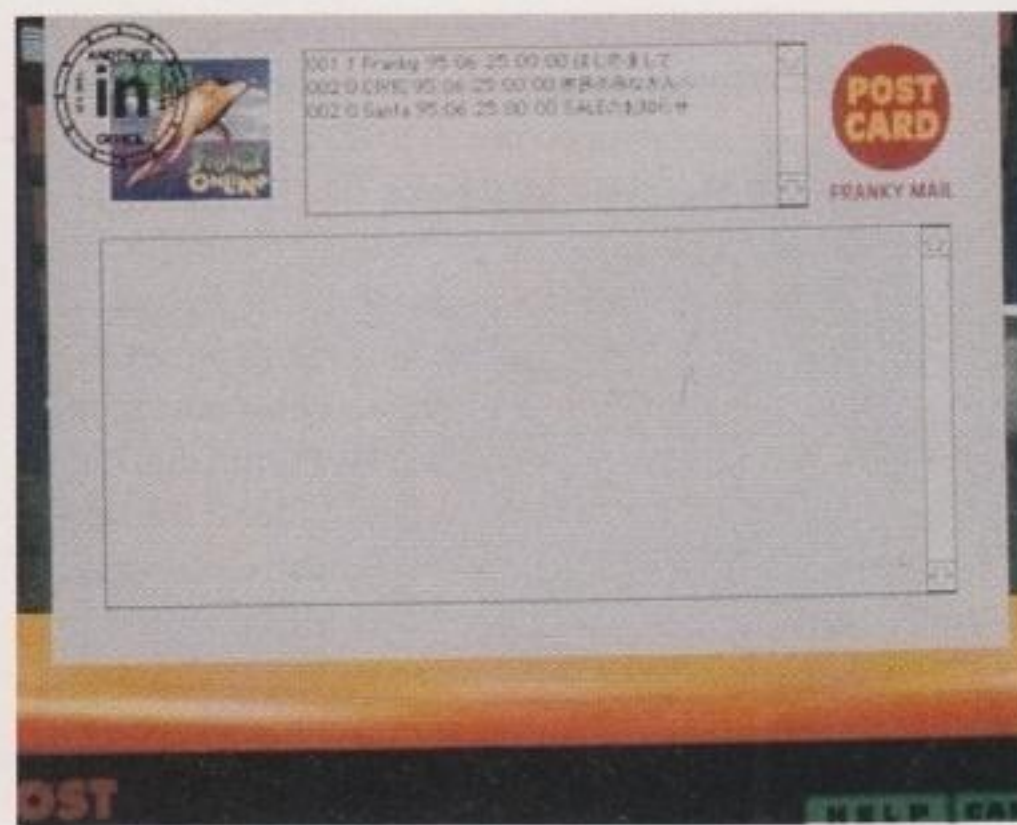
I punti negativi del sistema sono sicuramente il floppy disk e l'hard disk, mentre quelli positivi sono semplicità d'uso, prezzo, possibilità di espansione e possibilità di connessione con la TV.

Sarà possibile usare Photoshop sul Pippin?

L'ultima versione uscita in giappone di Photoshop ha bisogno di almeno 12 Mega di memoria per girare, e il Pippin ha solo 6 Mega. Forse potrebbe uscire una versione apposita per il Pippin, più piccola, magari adattata allo schermo televisivo.

L'utente potrà comunque aggiungere memoria in un secondo tempo - 2, 4 oppure 8 Mega - ma non sappiamo ancora se la Bandai venderà questi upgrade oppure no. Al massimo sarà possibile installare 14 Mega di memoria, ma contando che il sistema e il video ne richiedono 2, ne avanzerebbero giusto 12 per Photoshop. Comunque sarà possibile fare

PHOTOSHOP

Uno dei più diffusi pacchetti grafici per la creazione e l'elaborazione di immagini. Adobe Photoshop è uno dei simboli del Macintosh, anche se è disponibile in versione Windows, e rappresenta un punto di riferimento per chi utilizza le macchine Apple in ambito professionale. Il codice dell'ultima versione Macintosh del programma è nativo per Power PC e sfrutta quindi pienamente le potenzialità del processore RISC.

Secondo quanto auspicato dalla Apple, il Pippin si imporrà come macchina a metà tra l'educational, il videogioco e il terminale professionale.

Un'immagine del programma di posta elettronica. Gli applicativi del Pippin permetteranno di comunicare e "navigare" in un inedito ambiente grafico 3D.

http://www.oldgamesitalia.net/

girare una qualsiasi altra versione del programma. Ad ogni modo, il Pippin non è progettato per questo tipo di utilizzo.

Chi sta producendo l'hardware?
È un segreto, ma possiamo dire che si tratta di una società di elettronica di consumo.

Ci sarebbero problemi se la Apple concedesse la licenza ad altre aziende?
Assolutamente no. Anche se decidessero di far produrre un Pippin integrato con un TV, non ci sarebbero problemi per noi.

Quali canali distributivi utilizzerete? Utilizzerete la rete degli Apple Center?
Non abbiamo ancora deciso. Ad ogni modo ci piacerebbe vendere il Pippin tramite un servizio on-line; sembra un paradosso... Venderemo alcune macchine nei negozi, altri per telefono, ma non negli Apple Center: non sarebbe una buona cosa per noi. Il prezzo di vendita sarebbe di 50.000 Yen (circa 800 mila lire, NdR), che risulta più economico se confrontato con un computer, anche se di fascia bassa come un Performa.

La Bandai distribuisce sia PlayStation che Saturn in Giappone e potrebbe fare lo stesso anche con il Pippin...
Dunque, la Bandai è una società che produce software multiformato, quindi non ci sarebbero problemi per quanto ci riguarda. A proposito dell'hardware, invece, non abbiamo ancora deciso se la Happynet - la società di proprietà della Bandai che distribuisce la PlayStation in Giappone - commercializzerà il Pippin oppure no.

Quante unità di Pippin pensate di vendere?
Crediamo di venderne qualche centinaia di migliaia. È una supposizione realistica, il Pippin non è una macchina per giocare e basta. Ci sono tra i 500mila e i 600mila Macintosh in Giappone, e speriamo di vendere lo stesso numero di Pippin nel primo anno. Vedremo al momento del lancio...

Qual è il vostro target?
In Giappone i bambini usano le console, e l'età media dei videogiocatori è di dodici anni. Quella dei possessori di computer si aggira intorno ai trenta. Il nostro target sono i ragazzi di vent'anni, esattamente a metà tra le due categorie.

Venderete anche nelle scuole?
No, è un mercato molto chiuso. Ci vuole tempo prima di entrare in un simile campo economico e inoltre non abbiamo un contatto diretto con il Ministero Giapponese dell'Educazione. D'altra parte, il mercato "dell'educazione commerciale", ovvero il caso già citato di ripasso delle lezioni a domicilio, è di gran lunga più facile da avvicinare e più interessante grazie alla capacità di collegamento del Pippin.

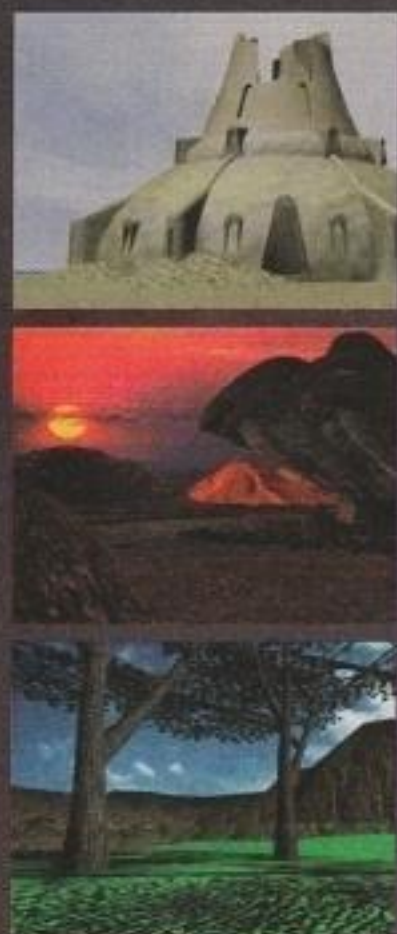
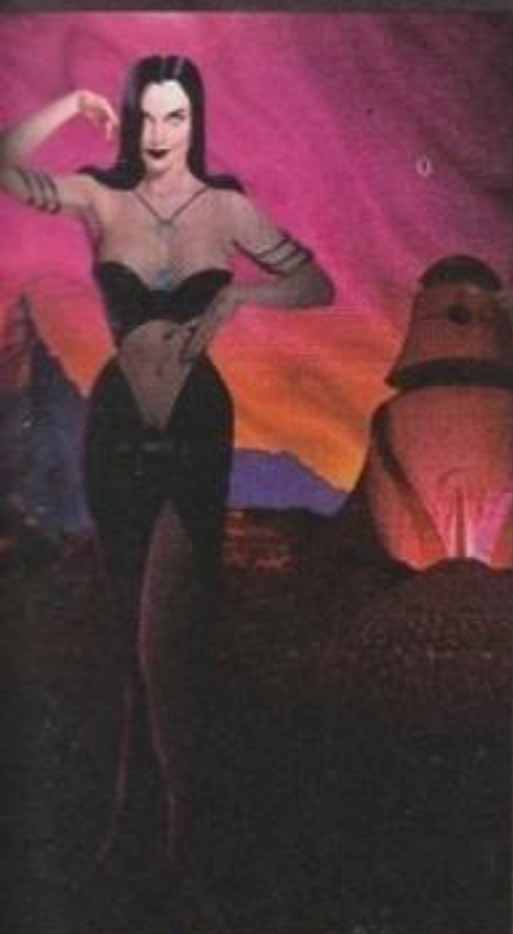
Chi ha optato per questo tipo di controller?
Dopo diverse discussioni, la Bandai ha scelto questa soluzione. Avevamo bisogno di una trackball - da muovere con il pollice - per utilizzare il software Macintosh e anche di alcuni nuovi pulsanti. Si chiama Apple Jack e il sistema Apple Jack Bus permetterà di collegare quattro diversi dispositivi. Il colore non è ancora definitivo.

Quanti pulsanti avrà il Pippin?
Ci saranno un pulsante per l'accensione, uno per l'espulsione del CD e il resto per controllare la riproduzione dei CD audio. Usare il Pippin sarà molto facile...

Nicolas Di Costanzo

Una delle principali espansioni del sistema è il disk drive. Come potete vedere, anziché essere inserito nel case, fa parte di una struttura complementare.

Ogni mese un nuovo numero dell'Opera Multimediale Made in Italy

Bellissimo CD-rom da collezione con label dipinta a mano!!!

Dagli autori di:

K_DIVENTA AUTORE MULTIMEDIALE

DIC. '95

numero 1

4 videogiochi inediti e 32 sensazionali pagine a colori

SOLO L. 49.000

(spedizione inclusa)

COME ORDINARE RAVEN 1:

...1) tramite vaglia postale di L. 49.000 intestato a COLORS S.r.l. via Casteldebole 4/3 40132 Bologna (indicando il vostro nome, cognome ed indirizzo completo)

...2) tramite contrassegno ordinando telefonicamente allo 051-61. 95.700 oppure via Fax allo 051 - 61.98.786

...3) richiedendolo al vostro negozio di videogiochi di fiducia.

L'ALDILA`: questo è ciò che l'Uomo tenterà di raggiungere con la Realtà Virtuale.
E qualcuno riuscirà ad arrivarci.
Creature fantastiche, meravigliose e orribili popolano i mondi Oltre.
Vedrete le maestose aquile Whalban librarsi nei cieli.

Assisterete alla distruzione della fortezza degli Uomini Macchina.
Sentirete la forza di Nevaar il Distruttore.
Ascolterete le gesta di Lexus il Guerriero.
Cosa è Reale e cosa è Immaginario?

AGENTE VIRTUALE JAM

Vai alla ricerca del Criminale delle Banche Dati, attraversando le pericolose aree cyberpunk fino alle Piramidi Nere! Sfida i Ninja di Downtown per liberare i tuoi alleati.

JULIUS IN BATTLELAND

Julius, il colosso indistruttibile della realtà virtuale, affronta le creature di Battleland (l'area virtuale delle simulazioni di combattimento) in iperveloci scenari arcade.

WILD WORLD WAVES

Quattro scenari di azione frenetica attraverso la pericolosissima area delle Banche Dati di Wildworld, un tempo area di simulazione finanziaria, ora sede della malavita informatica.

ALLA RICE[illegible] DEL LHA KH[illegible]

Cerca le tracce [illegible] leto maledetto [illegible] le tracce di [illegible] Estiarte de la Fron[illegible] tutto il mondo, con[illegible] do e corteggian[illegible] splendide ragazze.

...contattandoci ... e via Internet
URL: http:

O R S S.r.l. via Casteldebole 4/3 - 40132 Bologna
1.98.786
Richiedete maggiori informazioni contattandoc
direttamente p

LA CARICA DEI BITMAP

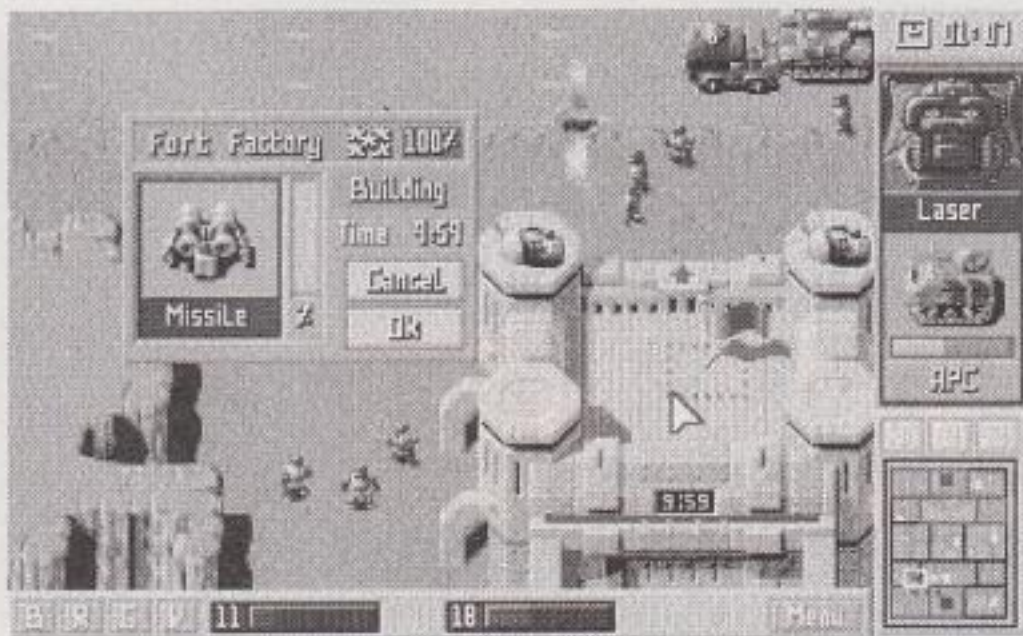
L'annunciato capolavoro per PC dei Bitmap Brothers Z, che potrebbe contendersi lo scettro di wargame dell'anno con *Command & Conquer*, è stato posticipato alla primavera dell'anno prossimo, rimandando di almeno tre mesi lo scontro con il titolo dei Westwood Studios.

Sarebbe stato scontato uscire quest'autunno, a poca distanza dalla pubblicazione di *Command & Conquer*, ma i Bitmap Brothers hanno scelto un'altra strada, una via difficile che ha comportato il ritardo dell'uscita del loro titolo. Stiamo parlando di Z, un frenetico wargame arcade in tempo reale a cui avevamo dedicato uno speciale già nel numero di aprile di ZETA. Questa decisione potrebbe dar fastidio a qualcuno, ma del resto i programmatori del team inglese sono dei perfezionisti e spenderanno questo tempo continuando a migliorare il loro prodotto.

Il giocatore controlla un esercito di robot appartenenti a diverse **tipologie** e suo scopo è infiltrarsi nel territorio nemico per conquistarlo, scontrandosi con le forze nemiche che cercano di difendersi e nel contempo di vincere a loro volta la guerra. La prima cosa che si nota giocando è che il sistema di gioco non è a turni come nei classici wargame (come *Panzer General*), ma dà spazio a una frenetica azione in tempo reale che, se nei primi momenti di gioco si traduce in una totale confusione, ben presto si rivelerà essere uno degli assi nella manica di Z. È infatti un vero spasso riuscire a tenere testa a un gruppo di coraggiosi soldati nemici che tentano un'incursione nel nostro territorio mentre si comanda a una truppa di conquistare una **bandiera** nemica.

Per supportare degnamente un sistema di gioco a metà tra il wargame e l'arcade, i programmatori di gioco sono riusciti a creare un'immediata e funzionale interfaccia utente che permette, con il semplice clic del

TIPOLOGIE
In Z, il risultato di un'azione bellica può dipendere direttamente dal tipo di robot impiegato nell'operazione: un drappello di robot o un singolo individuo dotati di scarsa intelligenza ma di buone abilità combattive potranno aprirsi un varco usando la forza, ma saranno vulnerabili alle strategie nemiche. Un robot intelligente, viceversa, non se la caverà ottimamente negli scontri diretti ma avrà dalla sua una buona capacità nell'escogitare imboscate e diversivi. A seconda della missione da portare a termine bisognerà scegliere il soldato adatto tra i sei disponibili.

BANDIERA
Il terreno di gioco è suddiviso in quindici quadranti (visualizzati su una mappa e indicanti il colore del giocatore che li comanda), ognuno con una bandiera. Per prendere il controllo di un settore è sufficiente raggiungere e toccare la bandiera, dopodiché tutto ciò che fa parte di quel quadrante (quindi compresi gli impianti per la fabbricazione di armi, mezzi e robot) entrerà a far parte del dominio del giocatore.

mouse, di compiere tutte le quaranta funzioni che può svolgere un robot, come spostarsi, attaccare, controllare un mezzo e via dicendo. La semplicità d'uso è una delle prerogative di questo titolo che riesce in questo modo a trarre il massimo del vantaggio dalla frenesia dei combattimenti.

La grafica, pur non raggiungendo gli elevati standard qualitativi di *Command & Conquer*, è molto efficace e può anche essere settata in alta risoluzione - cosa non prevista nel gioco dei Westwood Studios - in modo da poter controllare una maggiore porzione del terreno di battaglia. Tra le peculiarità di Z per quanto riguarda l'impatto visivo bisogna ricordare le esplosioni, realistiche e impressionanti anche sul fronte del sonoro: ogni volta che distruggiamo una costruzione o un mezzo, questo esplode in mille pezzi, che ruotano e si avvicinano al punto di vista dell'osservatore, garantendo un effetto impressionante. Nei computer di fascia bassa, questo non avverrà, per non gravare eccessivamente sulla carente potenza del **processore**

I livelli di gioco sono venti e sono divisi in cinque "capitoli", ognuno dei quali è ambientato sulla superficie di un pianeta diverso, caratterizzato da un particolare paesaggio: si va da quello artico a quello desertico. Le caratteristiche morfologiche influiranno sul comportamento delle truppe: un gruppo di soldati appiedati troverà sconveniente affrontare due mezzi corazzati su un terreno impervio, oppure un corso d'acqua si rivelerà utilissimo per nascondersi agli occhi del nemico. Inoltre, elementi naturali e non possono essere usati a proprio vantaggio: una roccia può essere usata come riparo, oppure un ponte situato in un punto strategico può essere distrutto per impedire al nemico di passarci sopra.

Combattimenti in tempo reale, scontri furiosi, esplosioni e molto altro ci aspettano nel wargame arcade dei Bitmap Brothers.

Indubbiamente di qualità Z ne ha molte, ma per provarle di persona dovrete aspettare ancora un po', almeno fino a febbraio dell'anno prossimo. Nel frattempo potete esercitarvi con *Command & Conquer*, ricordandovi però che l'azione che trovate nel titolo dei Westwood Studios rappresenta soltanto una minima parte di quello che vi aspetta nel wargame arcade dei Bitmap Brothers. Z rappresenta molto più di un semplice capolavoro per PC: è il titolo che vede protagonista il debutto sul PC del team che ha fatto fortuna sull'Amiga, grazie a un'orgia di originalità e giocabilità - guardacaso due ingredienti fondamentali di Z.

Paolo Verri

PROCESSORE

I requisiti minimi per giocare sono un 486 a 25 MHz e 4 Mb di memoria, ma la stessa software house consiglia almeno un 486 a 50 MHz equipaggiato con 8 Mb di RAM, una buona scheda video Local Bus e un lettore CD-ROM a doppia velocità. I computer più veloci potranno usufruire della grafica SVGA e di alcune caratteristiche aggiuntive.

http://www.oldgamesitalia.net/

CERCA I CD-ROM DELLA SACIS:

NEI MIGLIORI NEGOZI

•

ALLA PAGINA 578 DI TELEVIDEO

•

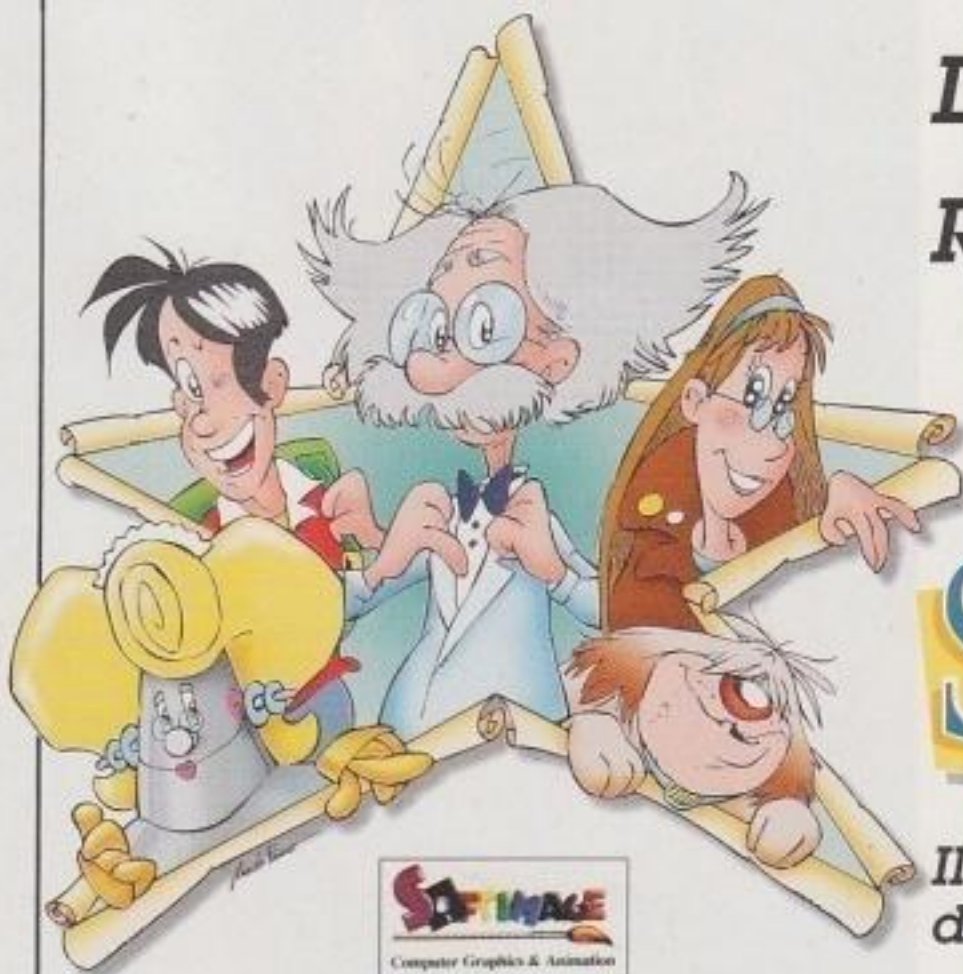
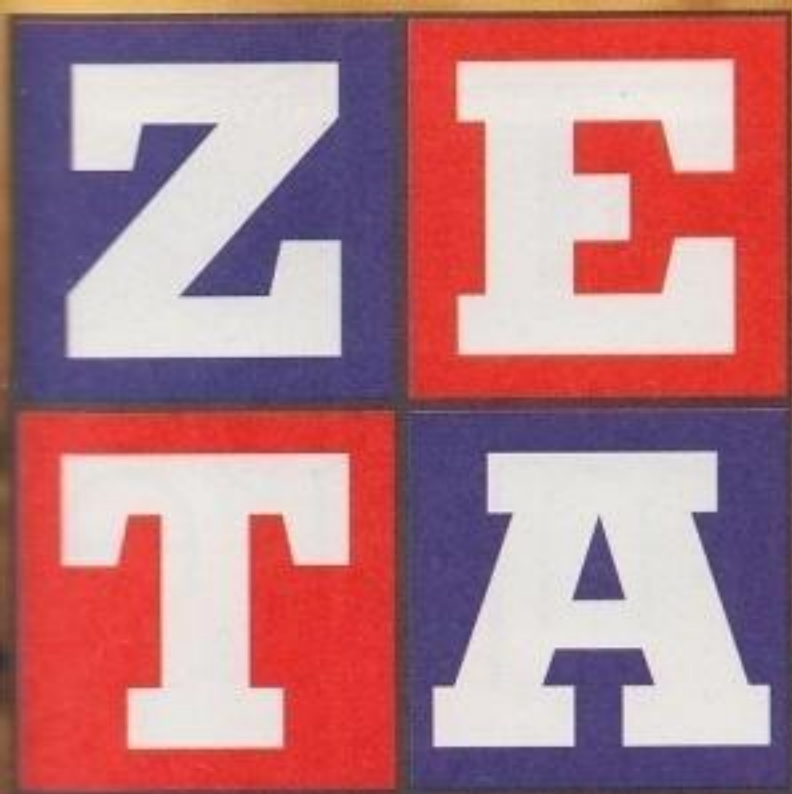
AL NUMERO VERDE 167291410

CD ROM MADE IN ITALY

SACIS INTERNATIONAL

ROMA - 00195

REQUISITI TECNICI CPU Macintosh - LC 475 o superiori RAM: 8 Mb

REQUISITI TECNICI: Mac 68030 8 Mb Ram Sistema Operativo 7.1 VIDEO: 640x480 Windows 486 SX 8 Mb Ram UQN Blaster

REQUISITI TECNICI: PIATTAFORMA: PC o Compatibile PROCESSORE: 486 DX 33 RAM 4 Mb HD 20 Mega liberi CONSIGLIATO: 486 DX 2 66 RAM 8 Mb
SCHEDA VIDEO: SVGA 512 Kb SCHEDA AUDIO: Sound Blaster PRO 2 o Comp

... st.
... oni.
Ma le recensioni giocano un ruolo importante nella rivista. Proporzionale ai prezzi dei giochi.
Siamo coscienti che oggigiorno i videogiochi siano cari, e sappiamo quindi che avete bisogno di giudizi chiari e imparziali.
TEST - la rubrica delle recensioni di ZETA - vuol essere proprio una guida all'acquisto per tutti gli appassionati di videogiochi.
Ciascun gioco recensito su ZETA è stato giocato a fondo e testato sotto tutti i punti di vista dai migliori recensori sulla piazza.
ZETA è una rivista indipendente. Il nostro "editore di riferimento" è il lettore, quindi potete fidarvi dei nostri giudizi. Il sistema di valutazione di ZETA - da 1 a 10, come a scuola - è così semplice che sembra fin banale.
E, proprio come a scuola, dal 6 in su un gioco è sufficiente, dal 5 in giù insufficiente.
Tutto qui.

Ecco il significato generale di ciascun voto.

10 Perfetto in tutti i sensi: un'idea geniale eseguita in modo impeccabile. Più che un classico, è una rivoluzione.

9 Un gioco di elevata qualità e originalità. Potrebbe essere un passo avanti per un genere esistente oppure un tentativo - riuscito - di crearne uno nuovo. Un classico.

8 Anche se non si può definire un classico, resta un signor gioco. A volte, può indicare un classico in alcuni generi altamente specialistici.

7 Un buon gioco. Un prodotto ben fatto di un genere già affollato di ottimi giochi, se non di classici.

6 Un gioco sufficiente. Forse realizzato con competenza, sicuramente con poca originalità.

5 Un gioco insufficiente. Qui i difetti cominciano a superare i pregi. Non c'è ancora da vergognarsi, ma certo ci sono modi migliori per spendere i propri soldi.

4 Un gioco di qualità scadente. Ha difetti strutturali sia per quanto riguarda il design che la programmazione.

3 Chi lo conosce lo evita.

2 Idem come sopra, ma peggio.

1 Idem come sopra, ma peggio ancora.

GIOCO CONSIGLIATO
Questi giochi sono garantiti dalla redazione di ZETA. Potete stare tranquilli: i vostri soldi sono spesi bene

SPECIFICHE GENERALI
Volete l'ultimo capolavoro della Microprose o un'arcade frenetico del Team 17? Un'occhiata al computer di ZETA chiarirà i vostri dubbi.

Info

In questo box potrete trovare tutte le informazioni tecniche relative al gioco recensito. Spazio occupato su hard disk, processore minimo richiesto, dispositivi di controllo supportati, schede sonore sfruttate, configurazioni consigliate e richieste, memoria di base ed eventuali gestori di memoria superiore necessari: sapete benissimo quanto siano importanti questi dati, e su ZETA li troverete sempre chiaramente indicati.

+ Tutte le ragioni per cui può valere la pena acquistare il gioco recensito•Utilizzi innovativi delle tecnologie a disposizione•Programmazione di alto livello •Trama articolata•Grafica dell'altro mondo•Atmosfera evocativa•Musiche degne di un'orchestra sinfonica

– Volete sapere cos'è che non va in questo gioco?•Scrolling scattoso•Frame rate degno di un C64•Assenza pressoché totale di interattività•Grafica semplicistica•Effetti sonori inesistenti•Trama poco avvincente

GIOCHI RECENSITI

Gioco	Software House	Pagina
THE 11TH HOUR	VIRGIN	48
ACTUA SOCCER	GREMLIN	67
ALIENS	MINDSCAPE/CRYO	81
CAESAR II	SIERRA/IMPRESSIONS	53
FATAL RACING	GREMLIN	74
FRANKENSTEIN	INTERPLAY	90
FULL THROTTLE	LUCASARTS	94
HEXEN	GT INTERACTIVE	77
THE MACHINES	MERIT	99
MILLENIA	GAMETEK	92
NAVY STRIKE	EMPIRE	64
PINBALL WORLD	21ST CENTURY	97
PRO PINBALL	EMPIRE	62
QUARANTINE II	GAMETEK	56
RAYMAN	UBI SOFT	59
REBEL ASSAULT II	LUCASARTS	44
WING COMMANDER 3	ORIGIN	101
WIPEOUT	PSYGNOSIS	72
WITCHAVEN	US GOLD	84
WORLD OF ADEN	MINDSCAPE/SSI	86

http://www.oldgamesitalia.net/

REBEL ASSAULT II

The Hidden Empire

Sistema: **PC CD-ROM**
Genere: **SPARATUTTO**
S. H.: **LUCAS ARTS**
Sviluppatore: **VINCENT LEE**

Il triangolo di Dreighton sembra nascondere un terribile segreto: chi percorre quella rotta scompare misteriosamente senza lasciare alcuna traccia... Persino i più avanzati caccia ribelli mandati in esplorazione sono scomparsi, e ora toccherà a voi scoprire cosa è successo!

Finalmente è uscito! *Rebel Assault II*, lo sparatutto per PC più atteso dell'anno è sugli scaffali di tutti i negozi specializzati, in attesa di essere inserito nel drive del vostro CD-ROM. Se siete degli appassionati della **trilogia cinematografica** di Guerre Stellari, non potete assolutamente perdervi questa nuova fantastica avventura del mitico pilota "Rookie One" alle prese con una nuova minaccia imperiale.

Questo gioco si colloca a livello temporale, molto probabilmente, tra il secondo e il terzo film della trilogia, e presenta le prime sequenze animate girate in pellicola 35 mm ufficiali su Guerre Stellari dopo la fine de "Il Ritorno dello Jedi".

Due piloti ribelli, su caccia ad ala "B", i bombardieri della flotta alleata, intercettano una trasmissione proveniente da una nave mercantile classe YT-1300 (molto simile al Millennium Falcon) chiamata Corellia Star (Corellia è uno dei sistemi fondatori della Vecchia Repubblica, nel "core system" della Galassia). Purtroppo la trasmissione è molto disturbata, e prima che possiate decifrarla completamente (perché a bordo di uno dei due "B-Wing" ci siete, naturalmente, voi) la Corellia Star viene attaccata da caccia imperiali di classe "TIE-Fighter" e disabilitata grazie all'uso di cannoni ionizzanti. La nave e le preziosissime informazioni che contiene, riguardanti una sorta di piano offensivo di Darth Vader (in italiano, Lord Fener) e i progetti di un caccia assolutamente innovativo, vengono catturati e portati in una base imperiale nel pianeta sottostante, proprio nel sistema in cui vi trovate. Inutile dirlo: vi toccherà far fuori i caccia TIE e andare sul pianeta a recuperare la nave, se volete avere una possibilità di capire cosa sta succedendo nel settore "Dreighton".

Così comincia il secondo capitolo di *Rebel Assault*... Ormai non siete più un cadetto che deve superare test su test per entrare a far parte della flotta ribelle, ma un pilota a tutti gli effetti a cui è stata affidata questa pericolosissima missione.

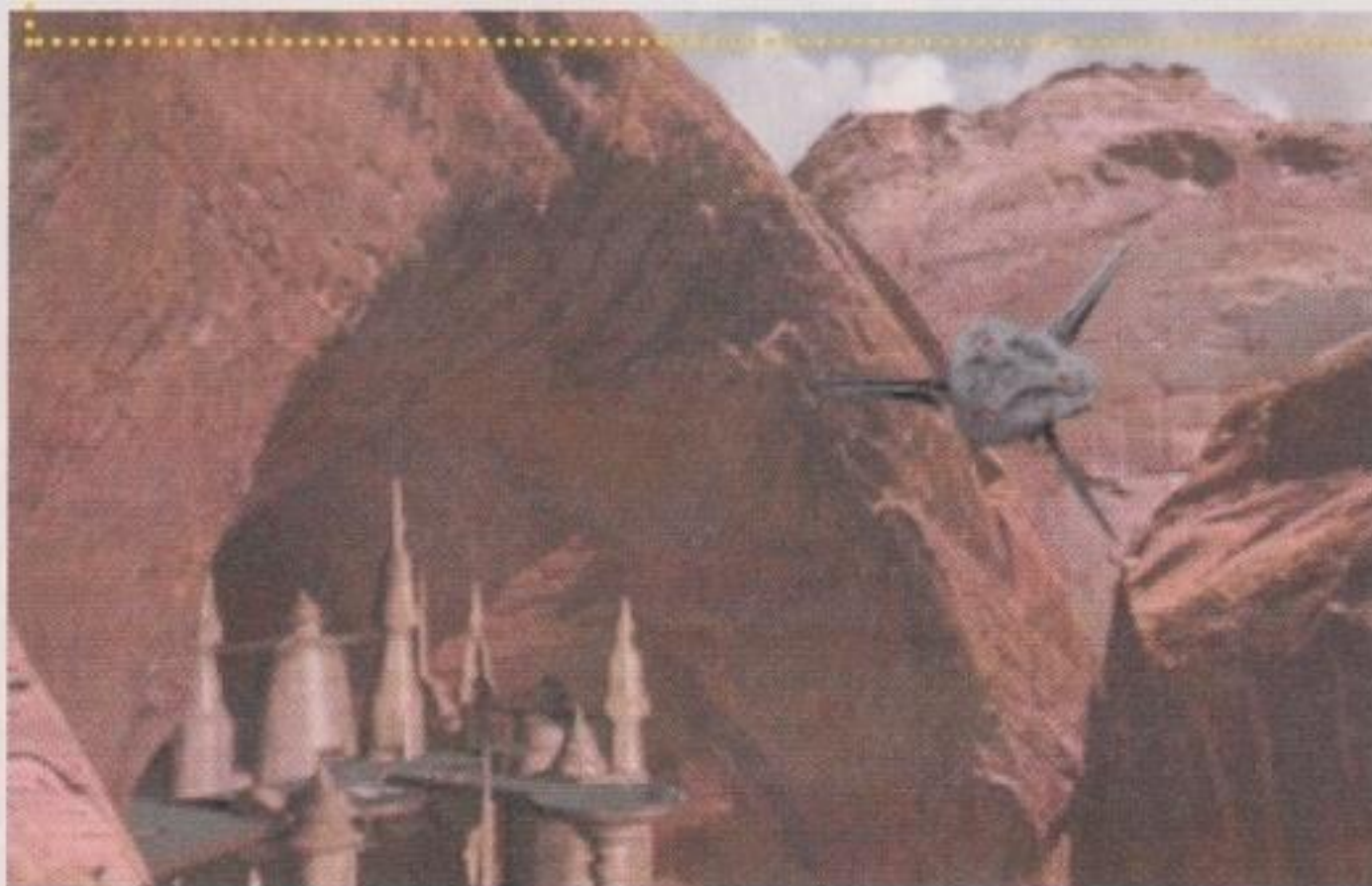
Facendovi strada nei corridoi della stazione imperiale, dovrete affrontare molte "truppe d'assalto" protette dalla caratteristica armatura bianca e armate di **fucili blaster**. Nei film queste truppe non riescono mai a centrare un obiettivo e sembra che abbiano la mira più scarsa di tutta la Galassia, ma nel gioco non potrete permettervi simili lussi: dovrete fare molta attenzione nascondendovi dietro angoli e casse da imballaggio, sbucando fuori solo al momento giusto per scaricare il vostro

Dietro questo piano diabolico per stroncare l'Alleanza Ribelle c'è proprio lui: Darth Vader!

TRILOGIA CINEMATOGRAFICA

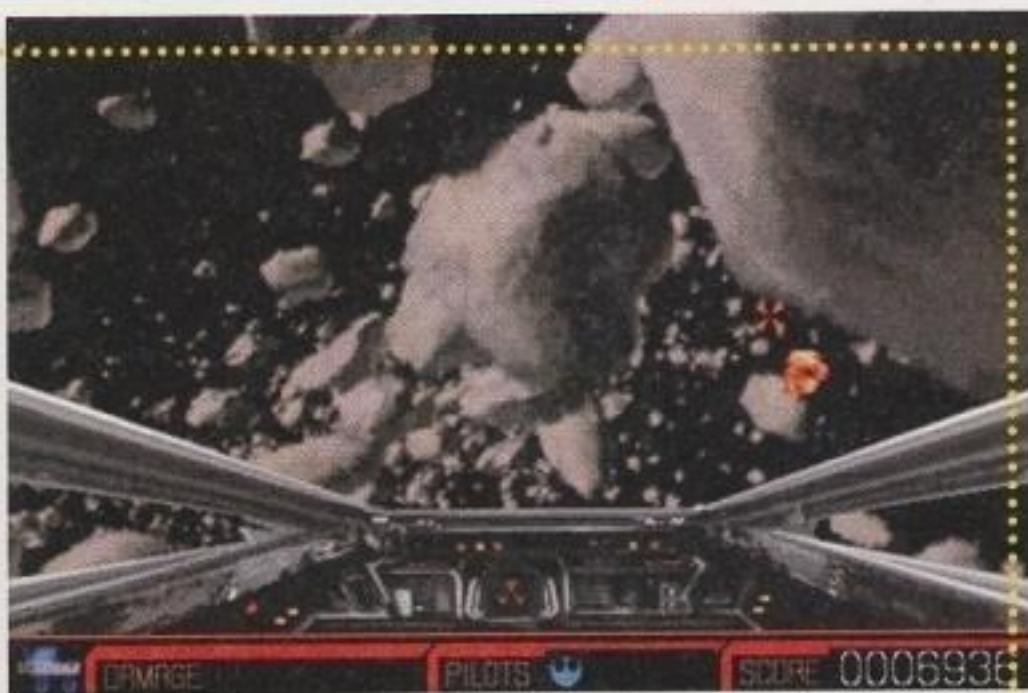
Dopo "Guerre Stellari", "L'Impero Colpisce Ancora", e "Il Ritorno dello Jedi", Lucas sta preparando (come abbiamo già detto) una nuova trilogia ambientata circa vent'anni prima dell'inizio di Guerre Stellari che tratterà della Guerra dei Quoti (Clone War, in inglese) e degli avvenimenti che precedono il passaggio al lato oscuro di Anakin Skywalker. Naturalmente stiamo già aspettando gli innumerevoli giochi su licenza che usciranno per tutti i formati esistenti.

FUCILI BLASTER

I blaster di Guerre Stellari non sono, come alcuni pensano, delle armi "a raggio", ma sparano veri e propri proiettili e hanno rinculo: si tratta di proiettili di plasma surriscaldato grazie alla combustione di un particolare gas, chiamato Tibanna, che si estrae in stabilimenti minerari simili a quello di Lando Calrissian sulla città delle nuvole nel secondo film della serie.

Finalmente la nostra missione è finita: ora possiamo tornare a casa e consegnare il terribile caccia invisibile ai tecnici della Ribellione...

Nelle fogne dell'incrociatore imperiale dovremo affidarci al rilevatore termico per vedere i nemici.

http://www.oldgamesitalia.net/

Rookie One, insieme alla sua compagna, si lancia in una folle corsa nella fitta foresta a cavallo di questo sprinter... la sezione forse più deludente del gioco!

Non poteva certo mancare una sezione di gioco in un campo di asteroidi, con tanto di mine spaziali da far saltare!

blaster pesante contro i numerosissimi nemici. Come in *Rebel Assault*, anche in questo caso avrete sempre una barra di "status" dei danni che vi indicherà il vostro livello di salute (sia che siate a piedi, impegnati in un duello tipo OK Corral, sia che siate su un'astronave e cerchiate di evitare gli immancabili **asteroidi**). Quando subirete troppi danni vedrete la barra diventare rossa e sentirete un suono che indica lo stato critico, vicino alla morte (nel caso che siate a piedi) o alla distruzione completa dell'astronave che state pilotando.

Anche in *Hidden Empire* i salvataggi vengono gestiti da un comodo sistema di password, ma non solo: ogni capitolo che riuscirete a completare rimarrà memorizzato e potrete accedervi senza alcun problema. A livello "beginner" non sarà difficile, soprattutto se siete dei provetti giocatori di sparatutto, finire il gioco completamente nel giro di tre o quattro ore, ma vi consigliamo di affrontarlo a un livello più elevato in modo da gustarvi tutti i particolari... Questo gioco, comunque, offre anche un sistema di "personalizzazione" della difficoltà: accedendo a questa particolare schermata potrete modificare tutti i parametri di gioco e decidere (ad esempio) l'entità dei danni per ogni colpo inferto, il numero di nemici o di astronavi, i tempi di reazione della nave, ecc.

Ma, in fondo, parliamoci chiaro: acquistare questo titolo non significa desiderare un buon sparatutto per il proprio computer (cosa che, comunque, otterrete), né assistere a uno spettacolo grafico-sonoro veramente incredibile (anche se è proprio così); acquistare questo gioco significa fare un atto di fede nei confronti di Mr. Lucas e company, assistere a un episodio cinematografico che avrebbe benissimo potuto essere inserito nel "continuum" della trilogia ed essere stato tagliato dalla narrazione per motivi di spazio o di costi (così come è successo

ASTEROIDI

Non può uscire un gioco di Guerre Stellari senza che ci sia almeno una sequenza in un campo di asteroidi, in un modo o nell'altro: questi inseguimenti a rotta di collo tra massi roteanti che rischiano di schiantarsi da un momento all'altro sulla nave, sono diventati un segno caratteristico di Han Solo e company.

Eccolo, finalmente: l'insidioso caccia TIE invisibile! Siete riusciti a impossessarvi di uno dei prototipi e sfrecciate a tutta velocità verso la libertà.

Il sistema migliore per fare fuori questi maledetti TIE è utilizzare il mouse.

http://www.oldgamesitalia.net/

LA GEMMA DI KAIBURR

In questo romanzo, uscito qualche anno fa anche in Italia, si racconta la storia di un capitolo della sceneggiatura originale che è stato tagliato dalla narrazione dei tre film: Obi Wan Kenobi, reincarnato nel corpo di Luke, affronta per la seconda volta Darth Vader per il possesso di una mitica gemma in grado di "amplificare" la Forza... In quest'occasione Obi Wan taglia la mano destra a Darth, e lui si vendica su Luke ne "L'Impero Colpisce Ancora". È per questo che Luke, quando taglia la mano a Darth nel terzo film, scopre un impianto cibernetico e non carne e sangue...

Ormai i colpi del fucile blaster di questo soldato d'assalto imperiale non vi possono più toccare, ma non riuscirete a uscire così facilmente!

STAR TREK

Per gli amanti dell'universo del Capitano Kirk e company, invece, vi segnaliamo l'uscita della Star Trek Multipedia su CD-ROM, prodotto che verrà recensito sul prossimo numero di ZETA.

MON CALAMARI

Questo buffo nome descrive la razza a cui appartiene l'Ammiraglio Ackbar, l'ufficiale della ribellione che dirige l'attacco alla seconda Morte Nera ne "Il Ritorno dello Jedi". È una delle forme di vita aliene più riuscite e affascinanti di tutta la trilogia.

alla parte raccontata nel romanzo "**La Gemma di Kaiburr**", posta tra il primo e il secondo film).

Gli amanti di Guerre Stellari sono stati già ben abituati da due simulatori assolutamente eccezionali come *X-Wing* e *TIE Fighter*, nonché dalla nuova edizione CD-ROM di *X-Wing* che presenta tutte le missioni aggiuntive e una grafica migliorata molto simile a quella del secondo capitolo.

Rebel Assault si rivolge a un pubblico diverso, forse più semplice e più affamato di sequenze full motion e di trame intriganti, infatti sembra proprio di assistere a un film del quale siamo, seppur limitatamente, partecipi...

D'altronde in attesa della terza simulazione di astronavi LucasArts della serie (quella che risulterà sicuramente più spettacolare e coinvolgente, almeno secondo le voci di corridoio che ci sono giunte all'orecchio), ci possiamo concedere questo "excursus" cinematografico.

Tornando alla storia (che è sicuramente l'aspetto del gioco più coinvolgente in assoluto), forse non sarà una sorpresa per nessuno scoprire che l'Impero sta utilizzando il triangolo di Dreighton per la sperimentazione di una nuova arma assolutamente micidiale. Si tratta di un caccia di classe TIE dal concetto rivoluzionario: oltre ad avere tutte le caratteristiche e gli accessori montati su un Advanced (scudi, possibilità di viaggiare nell'Iperspazio, armi aggiuntive, maggiore potenza dei generatori, ecc.) ha anche un "optional" preso direttamente in prestito dalla serie televisiva di **Star Trek**! Ebbene sì, le navi fantasma del triangolo, in realtà, non sono altro che caccia TIE nascosti da un dispositivo di "dissimulazione", simile a quello montato sugli incrociatori da battaglia Romulani della fortunata serie del mai troppo compianto Gene Roddenberry. Scoperto questo l'ammiraglio che comanda la vostra flotta di caccia (naturalmente, un **Mon Calamari**), vi ordinerà di raggiungere l'installazione imperiale in cui vengono prodotti questi caccia rivoluzionari per rubarne uno, in modo da poterlo studiare e tenersi al passo con le innovazioni tecnologiche imperiali. La missione è tutt'altro che facile, e prima di affrontarla dovrete tornare nei panni di "apprendista pilota" su un normalissimo "TIE Fighter" per imparare a padroneggiarne velocità, manovrabilità e, soprattutto, assenza di scudi... uno dei motivi fondamentali per

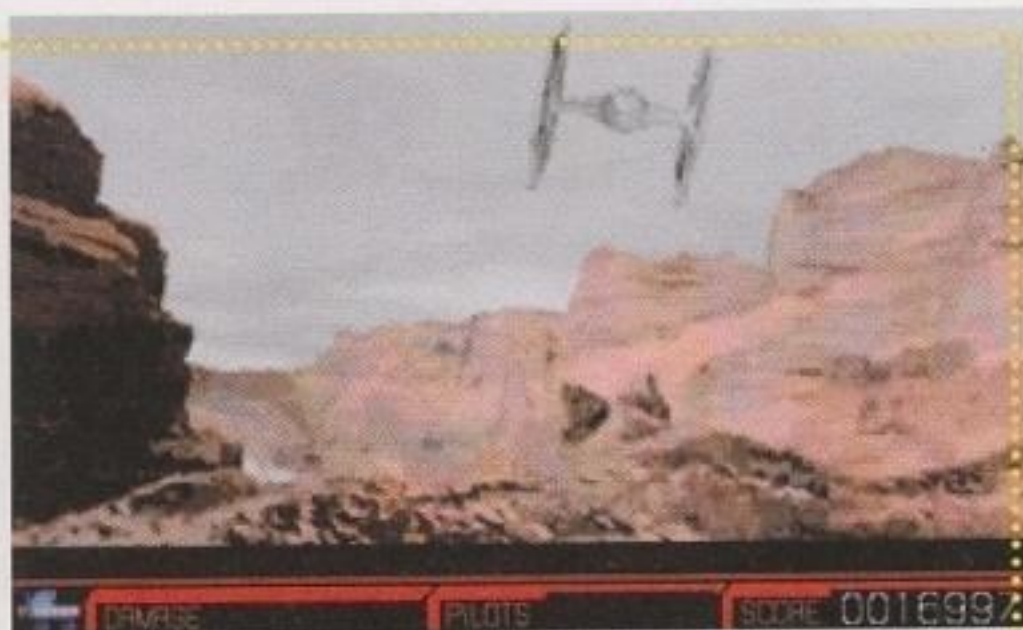
Signore e signori: l'Executor, la Freccia Stellare di Darth Vader, la nave ammiraglia della flotta imperiale, in tutta la sua magnificenza!

Info

Il gioco risiede su due CD e non deve essere installato affatto sul vostro hard-disk (l'unico file che salverà su disco rigido è una memorizzazione delle vostre scelte di setup). I requisiti minimi di sistema parlano di un processore 486 a 50 Mhz (vi consigliamo decisamente un Pentium 90 o più per potervi godere tutte le animazioni al massimo dettaglio in alta risoluzione), di un drive di CD-ROM a doppia velocità (anche se un tripla o quadrupla velocità è decisamente consigliato), di almeno 8 Mb di RAM liberi, di una scheda VGA (o SVGA con supporto VESA per la modalità opzionale in alta risoluzione) e di schede sonore quali la SoundBlaster (in tutte le sue incarnazioni), la Pro AudioSpectrum 16, la Gravis Ultrasound, Aria o altre compatibili. Si può giocare con il mouse (ottimo), con la tastiera (decisamente scomodo), con il joystick (medio) o con il joypad (controllo impreciso).

Le sequenze sono corredate di tutti i particolari tipici della serie, come il misterioso linguaggio imperiale.

La scena iniziale mostra una squadriglia di caccia distrutta da un misterioso nemico...

Un paio di colpi di blaster ben assestati e potrete salire a bordo della Corellia Star, che contiene dati vitali per la sopravvivenza dell'Alleanza Ribelle.

Il caccia ad ala "B" pilotato da voi e quello del vostro compagno, dopo aver sconfitto i caccia TIE, si avvicinano al pianeta in cui si nasconde la Corellia Star.

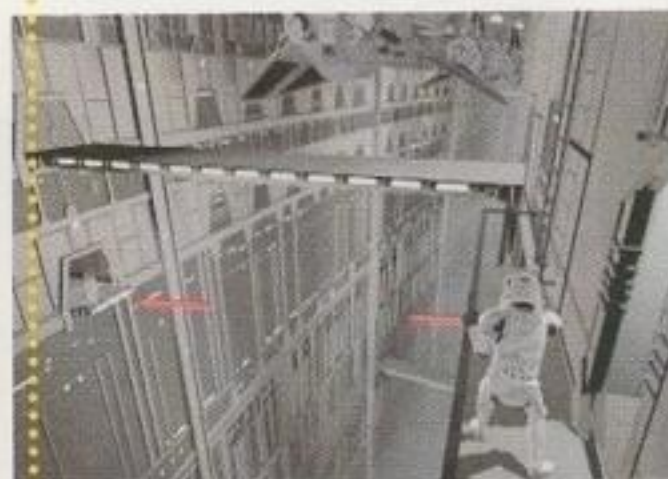
cui i caccia ribelli riescono sempre a distruggere un gran numero di astronavi imperiali.

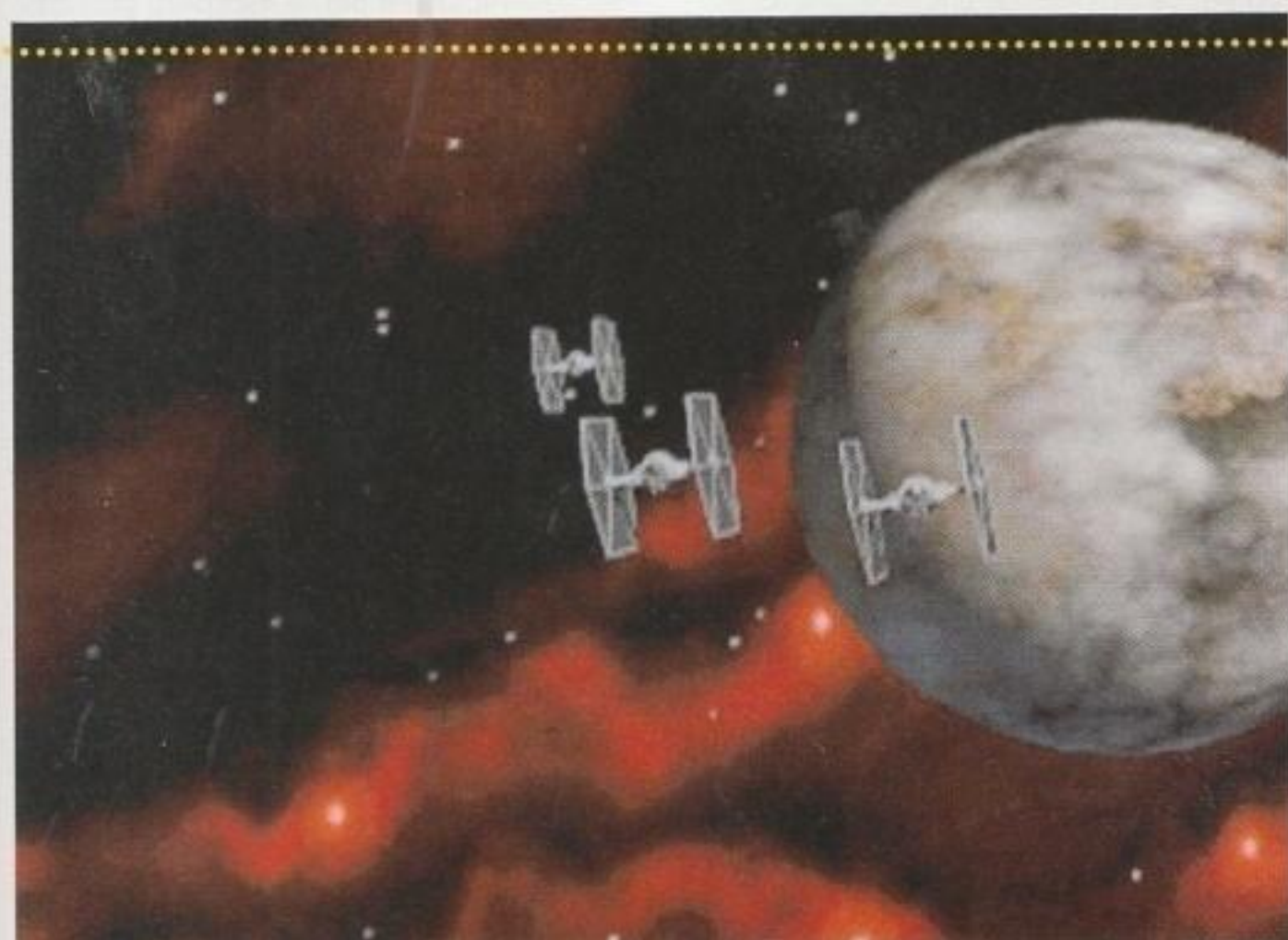
Le sequenze animate sono veramente spettacolari, soprattutto da questo punto in poi, e in particolar modo quelle riguardanti la stazione imperiale che funge da "molo d'attracco" per il terrificante Executor, la "freccia stellare" di Darth Vader, un incrociatore da battaglia talmente grande da fungere da nave ammiraglia di tutto l'Impero e da oscurare con la sua ombra gli altri incrociatori, già di per sé lunghi chilometri…

Una nota negativa che va a macchiare tanto sfarzo è la sezione, tanto attesa e tanto pubblicizzata, riguardante gli **sprinter** imperiali che guiderete in un capitolo che ricorda molto da vicino le sequenze della Luna di Endor nel terzo film: gli sprite sono approssimativi e disegnati con superficialità e i movimenti non sono affatto naturali e fluidi. Caso strano, poiché in tutto il resto del gioco non si riscontrano affatto simili imperfezioni.

Concludendo, in questo caso la frase "se vi è piaciuto il primo capitolo non lasciatevi scappare il secondo" è particolarmente adatta e azzeccata, dato che non ci sono fondamentali differenze per quanto riguarda il concept di gioco e la giocabilità stessa del titolo: alla LucasArts sanno bene che "cavallo che vince non si cambia" e hanno deciso di riproporre la stessa struttura di gioco migliorata, però, sia dal punto di vista della presentazione grafico-sonora, che dal punto di vista della sceneggiatura. Questo gioco si può considerare a tutti gli effetti un film interattivo… ma se è un film della serie di Guerre Stellari, forse non si tratta esattamente di una critica!

Yuri Abietti

In questo "capitolo" dovrete impratichirvi con i comandi di un caccia TIE per poter rubare uno dei prototipi del nuovo caccia invisibile.

SPRINTER

Ne "Il Ritorno dello Jedi" c'è una lunga sequenza di inseguimenti tra gli alberi intricati della foresta della Luna di Endor, tra Luke e Leila (che, curiosamente, in inglese è Leia) e le truppe scout Imperiali. La sequenza viene riproposta tale e quale in *Rebel Assault II*, ma, a mio parere, con scarso successo.

Un'immagine che rappresenta il simbolo di Guerre Stellari: un pianeta in lontananza e gli insidiosi caccia TIE che si lanciano all'attacco della flotta ribelle.

8

\+ Un'altra avventura nell'universo di Guerre Stellari•Grafica e sonoro assolutamente spettacolari•Ottima storia•Controllo ben calibrato•Livello di difficoltà personalizzabile

– Livello degli sprinter piuttosto deludente•Stessi difetti di *Rebel Assault* (giocabilità limitata e sezioni di pilotaggio troppo auto-guidate)

THE 11TH HOUR

Sono passati 70 anni dalle vicende di The 7th Guest. *La Trilobyte ci offre un nuovo viaggio nel mistero e nell'orrore, all'interno della stessa casa che avevamo visitato 3 anni ludici fa. L'ospite è sempre più misterioso e inquietante e tutto sembra più difficile e impegnativo... riuscirete a superare tutte le prove che Henry Stauf ha preparato questa volta per voi?*

La spettacolare grafica di *11th Hour* non tradisce le aspettative dei fan del vecchio Stauf.

Siete di nuovo della famosa Stauf's Mansion, la casa che probabilmente ha visto più cose strane e grottesche di qualunque altra, e nuovamente siete messi alla prova dal genio malefico del padrone di casa. Ricordate? Nel primo episodio eravate una sorta di spirito che girando per la tetra magione doveva in qualche modo cercare di ricostruire quanto era successo agli ospiti invitati da Henry Stauf, e misteriosamente scomparsi nel nulla nel giro di una notte di mistero e terrore... dopo 70 anni (siamo nel 1995) una rete televisiva si interessa al caso di inizio secolo, e per conto di una trasmissione che si occupa di misteri insoluti del passato la produttrice del programma, dopo aver effettuato alcune ricerche in merito, parte per un sopralluogo, e scompare.

Ecco che entra in scena il protagonista (che il giocatore dovrà impersonare), collega e amante della produttrice scomparsa: si dirigerà alla volta della misteriosa casa di Stauf, ci entrerà e da quel momento in poi troverà ben poco di razionale o comprensibile... Come nel primo episodio, anche questa volta Henry Stauf ha preparato degli intriganti enigmi che voi dovrete risolvere per poter continuare nell'esplorazione della casa: all'inizio potrete visitare solo un paio di stanze mentre le altre vi saranno proibite ma successivamente, risolvendo gli enigmi e i giochi di Stauf, una alla volta le altre stanze saranno disponibili per l'**esplorazione**. La casa è visibilmente malmessa, settanta anni non passano in modo indolore per nessuno, men che meno per una casa abbandonata: mobili e masserizie sono in disordine nelle varie stanze e l'aria che si respira è decisamente di desolazione e vecchiume; sparsi per le locazioni potrete trovare una moltitudine di oggetti che una volta esaminati potrebbero rivelare indizi importanti su quanto è accaduto nei giorni passati alla vostra amata e collega di lavoro... infatti questa volta non è come settanta anni fa: non dovrete solamente risolvere gli enigmi del padrone di casa per proseguire nella avventura, ma dovrete anche sottostare a una bizzarra caccia al tesoro organizzata dal vostro misterioso ospite. In pratica, cosa dovrete fare?

Oltre agli enigmi sparsi per le stanze (che comunque dovrete risolvere), Stauf vuole rivelarvi cosa è accaduto alla ragazza scomparsa, ma la rivelazione avverrà nel modo scelto e preferito da lui... vi saranno date delle frasi sibilline che dovrete interpretare per poter trovare ogni volta un diverso oggetto che, una

ESPLORAZIONE

Qualora durante un break di gioco vorreste provare a girare per la villa di Stauf in un modo molto differente dal solito, DOVETE provare i livelli aggiuntivi .WAD presenti nel primo CD-ROM (in tutto sono quattro)! Potrete aggirarvi tra Imps e Cyberdemoni nella villa di Stauf con una qualsiasi versione registrata di *Doom, Doom 2* o *Heretic*. Vista l'atmosfera del gioco originale, consigliamo di giocare in multiplayer i WAD relativi; magari fosse possibile sfidare Stauf in DeathMatch...

Su questo letto sono accadute un sacco di cose in passato, ora è solo un relitto... o presenta ancora sorprese nascoste ?

http://www.oldgamesitalia.net/

Eccola in tutta la sua magnificenza: la scala principale della Stauf's Mansion, e il simbolo dell'intera serie di giochi.

volta esaminato, vi permetterà di ottenere una parte di un filmato nel quale sono visualizzati gli ultimi eventi vissuti dalla ragazza prima di entrare incautamente nella misteriosa **Stauf's Mansion**.

Filmato? Cosa c'entra un filmato con Stauf e la sua casa stregata? Dovete sapere che siete in possesso di un potente microcomputer, con il quale potete esaminare la mappa della casa e altre cose, e Stauf - che evidentemente estende i suoi poteri ben oltre la nostra immaginazione - riesce a interfacciarsi con il suddetto computer per mandarvi messaggi e sfide a getto continuo. Il gioco è strutturato in undici parti, ognuna scandita dal movimento delle lancette di un orologio nella casa... solo risolvendo tutti gli enigmi e le prove di Stauf potrete finalmente arrivare alla resa dei conti che avverrà, senza sorprese, allo scoccare dell'undicesima ora.

Al termine delle varie sezioni (avrete raccolto un certo numero di parti del filmato di cui si parla più sopra), potrete visionare il pezzo relativo del filmato nella sua interezza, e osservandolo potrete comprendere sempre di più cosa realmente è accaduto (e sta accadendo) nei meandri della tetra e pericolosa abitazione che vi tiene prigionieri.

7th Guest è ricordato da tutti come un gioco piuttosto complicato, soprattutto alcuni enigmi erano di una difficoltà tanto elevata da richiedere forzatamente il ricorso all'aiuto incorporato nel gioco stesso... in *11th Hour* troverete lo stesso **spirito** del precedente prodotto Trilobyte, e più o meno lo stesso genere di enigmi: giochi

STAUF'S MANSION

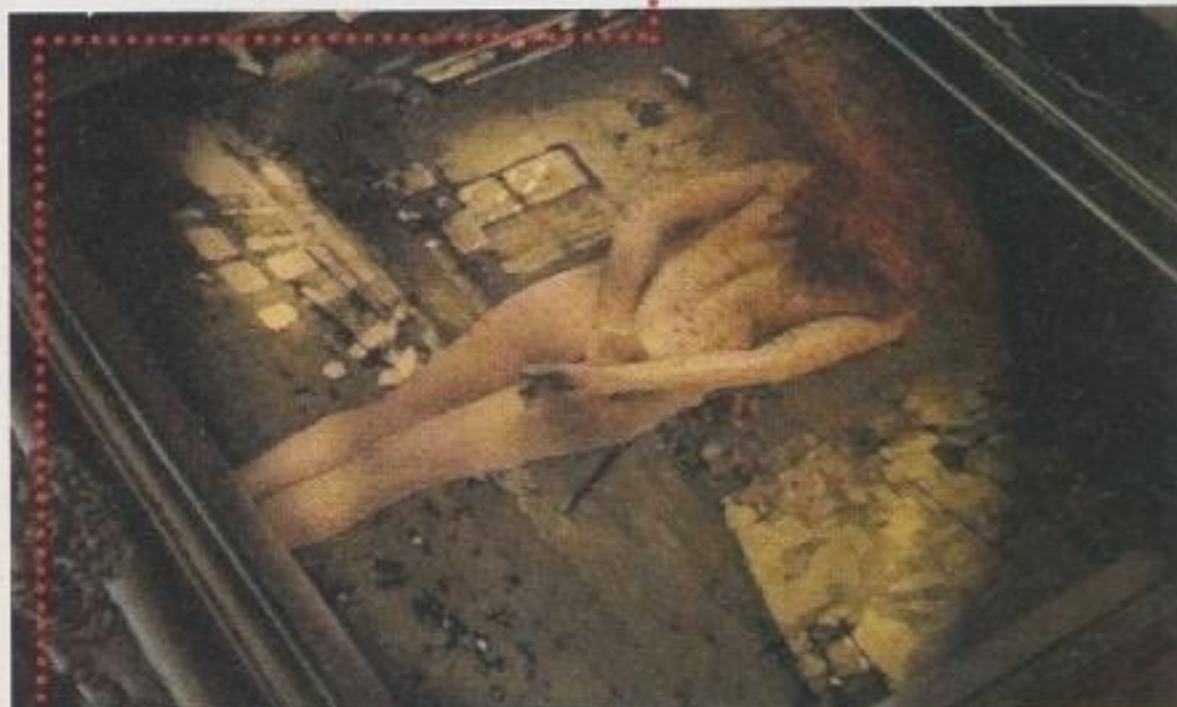
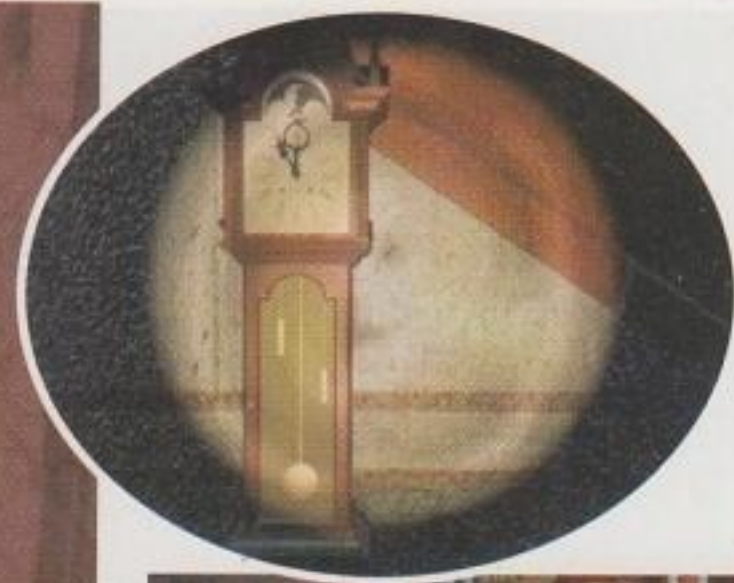
Il gioco permette di visualizzare gli interni della bella villa di Stauf con 256, 32.000 o 16 milioni di colori, oppure nel cosiddetto "Spooky mode", cioè a livelli di grigio con solo gli enigmi e il cursore colorati. In 32.000 colori funziona tutto bene, ma va notato che a 256 colori non c'è stato modo di giocare se non in Spooky mode, anche quando lo Spooky mode era esplicitamente disattivato. Strano e seccante, ma vero.

SPIRITO

L'interfaccia utente è rimasta la stessa del primo episodio, con la mano scheletrica che funge da cursore e tutte le altre caratteristiche proprie dell'interfaccia di *7th Guest*. Questo, insieme alla grafica e alla casa stessa (che è identica tranne che per quanto troverete di misterioso al suo interno), garantisce un'atmosfera davvero notevole, soprattutto per chi ha giocato e risolto tempo addietro il primo episodio.

Info

11th Hour risiede su ben quattro CD-ROM, può girare sia sotto DOS sia sotto Win95 (anche se la funzione di auto play a noi non ha funzionato) e richiede un sistema di tutto rispetto: la Trilobyte consiglia come minimo un 486 DX2/66, 8 Mega di RAM, 4 Mega liberi su disco fisso e un lettore CD a doppia velocità. Sottolineiamo fortemente il fatto che un 486/66 è realmente il minimo indispensabile per giocare a *11th Hour* in modo consono, anzi ci sentiamo di suggerire l'acquisto solo ai possessori di 486 particolarmente veloci o di Pentium. Sono supportate molte schede sonore tra le più conosciute, tra le quali tutte le SB Creative, le Sound Canvas, la Gravis Ultrasound e la Ensoniq Soundscape. Siamo riusciti a giocare a colori solo abilitando la grafica a trentadue mila colori, settandola a 256 non c'è stato verso di giocare se non con le schermate a livelli di grigio, su tre differenti computer. Il test è stato effettuato su un P75 con 8 Mb di RAM.

http://www.oldgamesitalia.net/

Riecco il caro vecchio corridoio del primo piano della villa di Stauf... ah quanti ricordi...

I libri tra i due teschi rappresentano il secondo enigma che dovrete risolvere.

Eccoci pronti a scendere al piano terra, nell'atrio principale della villa.

VARIE ED EVENTUALI

Nel menu iniziale di *11th Hour* potrete accedere a una serie di bonus che rendono il prodotto naturalmente più interessante: potrete visionare una serie di filmati che riguardano i programmatori della Trilobyte, il "Making of" di *11th Hour*, le tecniche di animazione, di modellazione 3D e un sacco di altre cose inerenti il filmato interno del gioco. È possibile anche ascoltare interamente tutte le principali musiche che accompagnano il giocatore durante le partite, o vedere il trailer di un nuovo gioco/cartone animato della Trilobyte, che si preannuncia interessante a dire poco. Sul primo CD-ROM, oltre ai WAD per *Doom* e *Heretic* (vedere la colonnina apposita) potrete trovare un buon numero di immagini del gioco (anche non presenti nel gioco stesso) e una directory piena di digitalizzazioni .WAV che potrete utilizzare come vi pare e piace, ad esempio allo startup di Windows...

di logica, da tavolo, combinazioni strane o assurde di pezzi geometrici da sistemare secondo particolari regole stabilite da Stauf... e la difficoltà di questi giochi è più o meno sui livelli del primo episodio: ce ne sono alcuni relativamente semplici, altri che con maggior impegno sono superabili nel giro di qualche tempo... e altri invece decisamente difficili, che quasi sicuramente richiederanno l'uso dell'aiuto automatico incorporato nel gioco. Già, l'opzione di aiuto è stata intelligentemente incorporata anche in questo seguito del famoso *7th Guest*, ma stavolta non dovrete, come nel primo episodio, andare sempre nella libreria e consultare il libro dei suggerimenti: basterà accedere al vostro computer portatile per ottenere l'aiuto di cui avete bisogno, strutturato in due diverse fasi: inizialmente otterrete dei suggerimenti sull'enigma che vi interessa, quindi il gioco vi offrirà di "risolvere" il tutto per voi, nel senso che l'esplorazione della casa continuerà come se voi aveste risolto l'enigma, ma la soluzione non vi sarà comunicata (probabilmente sarà possibile, come nel primo episodio, giocare ai giochi non risolti al termine dell'intera avventura).

Per quanto riguarda, invece, le prove aggiuntive per la caccia al tesoro di Stauf, dobbiamo ammettere che le frasi misteriose del padrone di casa si sono rivelate molto difficili, se non quasi impossibili da risolvere anche con tutto l'aiuto possibile del computer del protagonista; infatti, per quanto riguarda le frasi, il gioco non si offrirà mai di risolvere la prova per voi, e dovrete cavarvela con le vostre sole forze... questo sicuramente vi terrà incollati al gioco per parecchio tempo, e non stiamo affatto scherzando. Il gioco include una serie di interessanti "bonus" selezionabili dal menu iniziale, è interamente accompagnato da una colonna sonora di rara bellezza e i commenti vocali (interamente digitalizzati) sono tutti in inglese, senza alcuna possibilità di attivare sottotitoli di sorta... va però segnalato che la maggior parte dei dialoghi è pronunciata con molta chiarezza e quindi non dovrebbe porre problemi a chi è avvezzo alla lingua di Albione... però se non conoscete l'inglese il tutto potrebbe essere sconsigliabile, vista l'importanza del commento sonoro/vocale all'interno di questo gioco.

11th Hour è un gioco molto particolare, che probabilmente il lettore medio di ZETA - abituato ad avventure classiche, RPG e giochi strutturati su enigmi logici e trame coerenti - potrebbe non apprezzare o addirittura trovare mortalmente noioso. *7th Guest* soffriva degli stessi identici limiti ma questo non gli ha impedito di vendere oltre un milione di copie... se siete tra quelli che hanno amato l'atmosfera e lo stile di gioco di *7th Guest*, *11th Hour* è IL gioco che fa per voi, in caso contrario andate cauti con l'acquisto, perché questo genere di gioco o lo si ama o lo si odia: non esistono vie di mezzo.

Probabilmente Henry Stauf lo amerebbe alla follia, visto che nella sua casa si possono notare parecchie copie di *7th Guest* in bella vista su scaffali e tavolini...

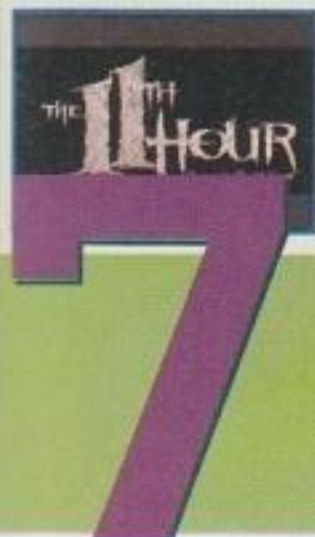
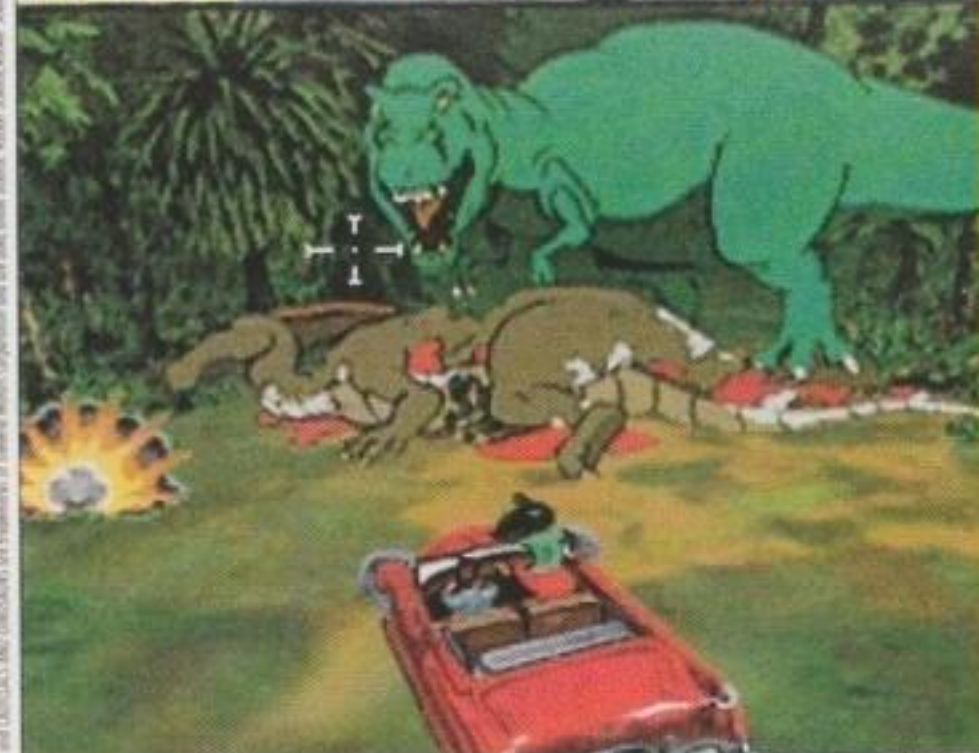
Roberto Camisana

L'intera villa è ricca di pregevoli pezzi di arredamento, come questo antico e bellissimo mappamondo in legno

7

\+ Grafica eccezionale•Atmosfera resa molto bene e ai livelli del precedente episodio•Enigmi impegnativi e difficili, rendono sicuramente molto longevo il gioco•Musiche d'atmosfera realizzate con maestria•Filmati in full motion video di buona qualità•Particolari "bonus" aggiuntivi molto carini e intelligenti

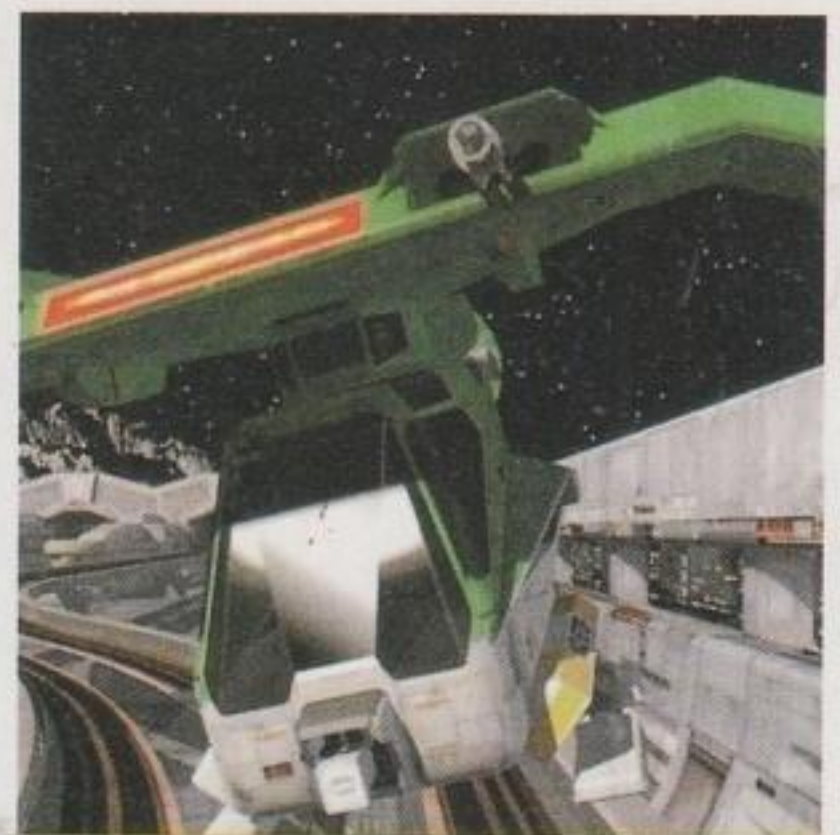
– Richiede assolutamente un PC molto potente, un Pentium è il nostro suggerimento•Gli enigmi a volte sono TROPPO difficili, il giocatore medio rischia di impiantarsi per mesi in alcuni punti•Il sistema di help in linea pur essendo utile è "troppo" facile da usare e può far cadere in tentazione più di un giocatore

http://www.oldgamesitalia.net/

L'EFFETTO SERRA AL CONFRONTO E' UN GIORNO DI SOLE SPLENDENTE.

IL GIOCO D'AZIONE CHE DA'
UN SIGNIFICATO NUOVO A
"LA SOPRAVVIVENZA DEL PIU' FORTE".

Distribuito da

Sotfware & Co. SRL Via Mazzini, 12
21020 Casciago VA
Tel. (0332)223.305 / Fax (0332)223.828

http://www.oldgamesitalia.net/

VIAGGIA FINO AL PUNTO ESTREMO DELLA GALASSIA, SFUGGI LA POLIZIA, DISTRUGGI DUE ASTRONAVI, SCHIVA NEC BEATTY, E TORNA ALLA TUA SCRIVANIA PER LE 9.00.

LOADSTAR

IL GIOCO D'AZIONE PER IL GUERRIERO DELLA STRADA CHE E' IN OGNUNO DI NOI.

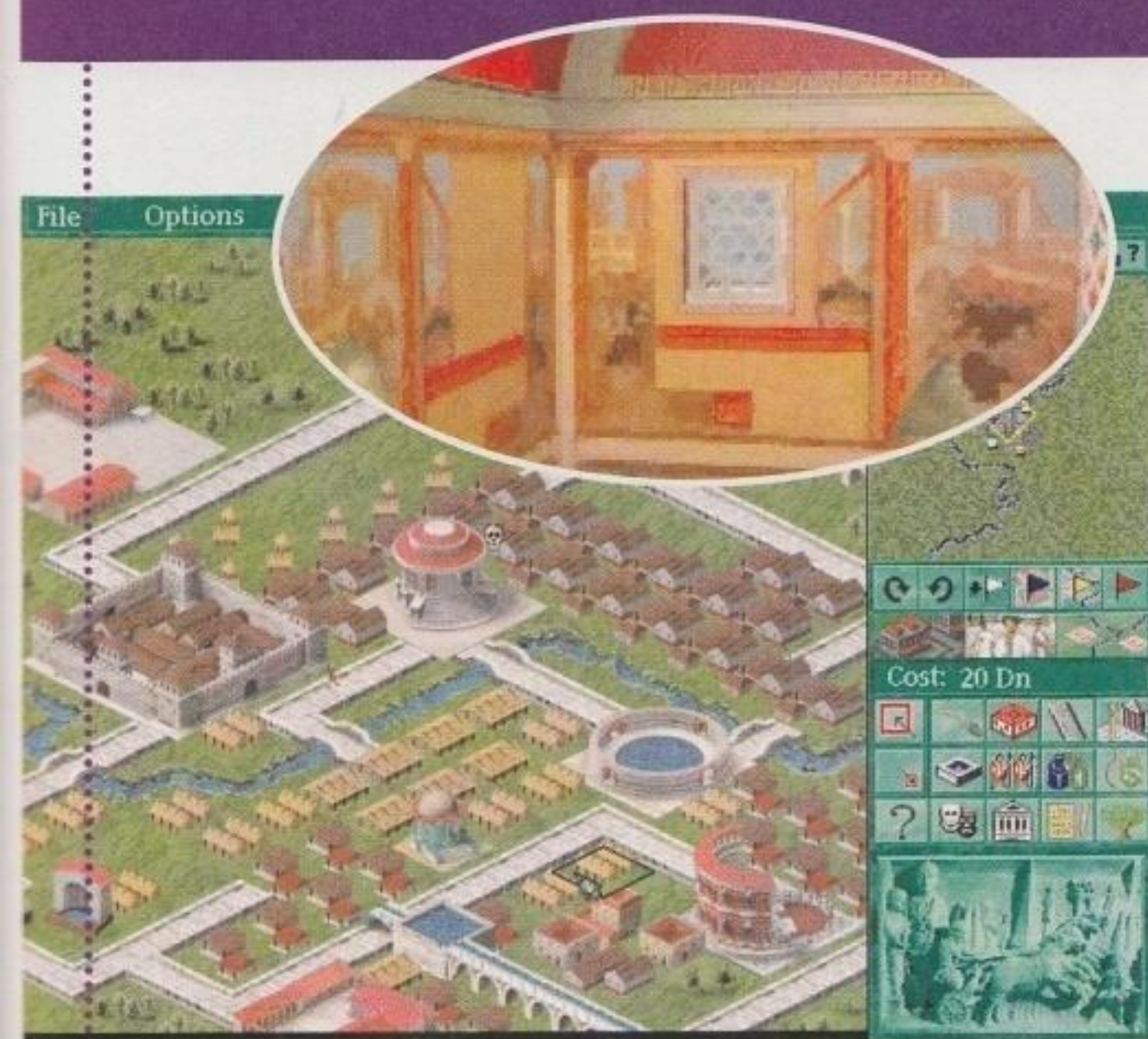
Distribuito da

Software&co

Sotware & Co. SRL Via Mazzini, 12
21020 Casciago VA
Tel. (0332)223.305 / Fax (0332)223.828

 http://www.oldgamesitalia.net/

CAESAR 2

Finalmente una città più sviluppata. Gli edifici, che all'inizio sono semplici capanne, vengono trasformati in case in muratura e palazzi in barba al piano regolatore (chissà se c'era il condono a quei tempi...)

Nessuno ha mai detto che sia facile costruire un impero vasto e potente, ma è altrettanto difficile progettare una città produttiva ed efficiente che possa risollevarsi senza troppi danni dopo calamità e invasioni (SimCity docet). La strada per diventare imperatore è senza dubbio lunga e irta d'ostacoli. Del resto, un vecchio proverbio recita "Roma non fu fatta in un giorno" e la Sierra questo sembra averlo capito perfettamente…

Sistema: **PC CD-ROM**
Genere: **STRATEGIA**
Software House: **SIERRA**
Sviluppatore: **IMPRESSIONS**

Questa è la cartina dalla quale bisogna scegliere la provincia da amministrare.

È possibile avere dati sulle zone della città. In rosso sono indicati i motivi che le rendono non appetibile.

L'Oracolo mostra gli obiettivi da raggiungere (espressi in percentuale) e quanto è già stato fatto.

Sono passati due anni e mezzo dall'uscita del primo ***Caesar*** e davvero si vede. Il seguito è, a parte lo scopo del gioco che rimane il medesimo, tutto un altro pianeta. La grafica è splendida, il sonoro ottimo, le opzioni sono numerose e la giocabilità è davvero grandissima. L'unica pecca è l'originalità, che lascia (nel contesto ludostorico odierno, naturalmente) un po' a desiderare. Questo perché la Sierra ha prodotto una variazione sul tema di *SimCity 2000* con un'interfaccia, una grafica e uno stile di gioco molto simili al grande classico. Non che i prodotti fatti bene non siano i benvenuti ma se fossero anche un minimo innovativi non guasterebbe di certo!

In *Caesar II* il giocatore veste i panni del governatore di una provincia romana e deve, migliorando l'economia della regione e ingrandendo la capitale, passare di promozione in promozione (e conseguentemente di provincia in provincia) fino a diventare imperatore.

Il gioco, dotato di cinque livelli di difficoltà (da "Novice" a "Impossible"), può essere affrontato in due modalità distinte: la prima, più circoscritta, consente di dedicarsi esclusivamente allo sviluppo della capitale, mentre la seconda permette anche di agire a livello di provincia (potenziare il sistema viario della regione, costruire porti, campi, miniere e via edificando…). È inutile dire che la prima modalità può servire come allenamento nelle prime partite, ma a lungo andare *Caesar II* si rivela più completo e articolato (e anche più divertente) se giocato su scala globale.

Come avveniva in *SimCity*, si parte da un paesaggio totalmente vergine e si comincia a costruire le prime case. Non avendo problemi di elettricità (corre l'anno 300 a.C.) vi sono ben altre cose di primaria importanza: l'acqua, per esem-

CAESAR

Il papà di *Caesar II* è stato sviluppato dalla Impressions nel 1993 e, inutile dirlo, era davvero molto diverso. Se escludiamo l'obiettivo comune (quello di diventare imperatore), la grafica era molto meno curata (niente SuperVGA), il sonoro abbastanza trascurato, l'interfaccia povera e il gioco molto semplice a causa di una disponibilità di denaro iniziale troppo vasta. Le battaglie poi erano quasi del tutto inesistenti. Oltre a migliorare tutti questi aspetti, *Caesar II* aggiunge nuove dimensioni di gioco che lo rendono un riuscito cocktail tra *SimCity 2000* in epoca romana, una battaglia di miniature e un gioco in cui è necessario amministrare al meglio molteplici risorse. Se tutti i figli fossero così…

http://www.oldgamesitalia.net/

Info

Caesar II gira senza troppi problemi su un qualsiasi 486 con 4 Mb di RAM e un lettore CD a doppia velocità, ma se vogliamo goderci il bellissimo sonoro e le animazioni senza troppi scossoni e interruzioni è d'obbligo un 486 DX2 a 66 MHz. La grafica richiede una scheda SuperVGA (640x480 a 256 colori) mentre il sonoro supporta altoparlante interno (per Zeus...), Tandy, AdLib, ES688, Pro Audio Spectrum (intera gamma), Gravis Ultrasound, Ensoniq Soundscape, Roland MT-32, General MIDI e tutta la famiglia delle SoundbBlaster, AWE-32 compresa. Per l'audio digitale invece potrete usare WaveJammer, Ensoniq Soundscape, ESS688, Pro Audio Spectrum, Gravis Ultrasound, Roland RAP-10 e le SoundBlaster. L'installazione richiede 25 Mb di hard disk e il mouse è indispensabile.

L'acqua è importantissima in *Caesar II*. Senz'acqua non potrebbero funzionare i preziosi bagni pubblici che scongiurano il pericolo di epidemie e non si potrebbe cuocere la pasta!!!

COSTRUZIONI

La grande scelta di edifici che si possono costruire in *Caesar II* contribuisce a rendere il gioco più longevo e interessante e migliora l'aspetto grafico delle città facendole assomigliare a dei veri insediamenti romani. Tutte le costruzioni (teatri, circhi, arene, odeon, fori, tempietti, templi, basiliche, bagni pubblici, ospedali, scuole di grammatica e di retorica, fontane, prefetture, mercati e via edificando) sono rappresentate con grande dovizia di particolari e alcuni non sono disponibili fino a quando la città non raggiunge un certo sviluppo.

TESTUGGINE

La testuggine è una formazione difensiva da combattimento (da non confondere con l'omonima macchina da guerra impiegata per scopi analoghi) utilizzabile in *Caesar II* (le altre due, d'attacco, sono l'avanzamento in linea o per colonne). Viene usata per attaccare le mura o difendersi dalle armi da lancio e consiste nel tenere gli scudi in posizione verticale alti sul capo a stretto contatto l'uno con l'altro per offrire maggiore resistenza agli attacchi esterni. I romani ne fecero largo uso decretandone il successo.

pio, non deve mai mancare (sotto con i pozzi e le fontane, allora...) e se si trova troppo distante la si dovrà trasportare con degli acquedotti. Ben presto, aggiunti i primi servizi (un tempietto, la scuola, il foro, un piccolo teatro e i bagni pubblici), i cittadini inizieranno a popolare i tuguri migliorandone l'aspetto e il valore. Naturalmente ci sono decine di strutture da costruire, ma costano e, come se non bastasse, vanno mantenute. È perciò necessario controllare con estrema oculatezza il flusso di cassa (costituito da denari) e assegnare la plebe ai lavori di mantenimento. Se gli obiettivi dettati dall'Oracolo vengono raggiunti, il giocatore può essere promosso e gli verrà assegnata un'altra provincia (ebbene sì, tutto da rifare...). Inizialmente le province tra cui scegliere sono poche e facili da gestire, ma in seguito la scelta diventa più vasta e i guai (leggi epidemie, invasioni e incendi) aumentano in maniera progressiva. Ma se pensate che sia tutto così facile vi sbagliate di grosso: dopo un po' i cittadini cominceranno a diventare schizzinosi e non vorranno più abitare in certe case (avere il mercato vicino porta un sacco di confusione, l'acqua corrente non basta, «...sono vicino alle mura della città e ho paura che mi cada una tegola in testa» e varie amenità del genere). Per non trovarsi con interi quartieri spopolati o ridotti a veri e propri ghetti, si renderà necessario aumentare l'appetibilità di quelle zone con altre **costruzioni** e conseguente dispendio di denaro. Naturalmente senza contare le ribellioni (in città ma anche tra i villaggi della provincia), che rendono necessaria la creazione di presidi militari e di un esercito regolare. Può capitare infatti che il giogo imposto dai conquistatori si faccia troppo pesante per alcuni insediamenti, e che questi manipoli di ribelli marcino alla volta della capitale per saccheggiarla o raderla al suolo. Se avete dei soldati potrete inviare una o più coorti e avrete la possibilità di gestire personalmente la battaglia o farla risolvere dal computer. Anche questa è comunque una fase interessante che non andrebbe risolta automaticamente per non perdersi parte del divertimento. È infatti possibile amministrare gli uomini a disposizione in maniera molto precisa (non si tratta di un wargame eppure se la cava egregiamente anche in questo settore), cercando di imbastire una tattica vincente che permetta di sbaragliare gli avversari senza troppe perdite. Del resto vale proprio la pena vedere una coorte avanzare con la famosa tecnica della **testuggine**.

E infine, per non rischiare di far annoiare il giocatore (non c'è pericolo, ma non si sa mai), la Impressions ha pensato bene di aggiungere alcuni interessanti dettagli che contribuiscono a tener alto l'interes-

Di tanto in tanto il gioco ci ricorda con gradevoli animazioni che la città è in piena espansione. In questo caso è ancora piccola ma crescerà!

http://www.oldgamesitalia.net/

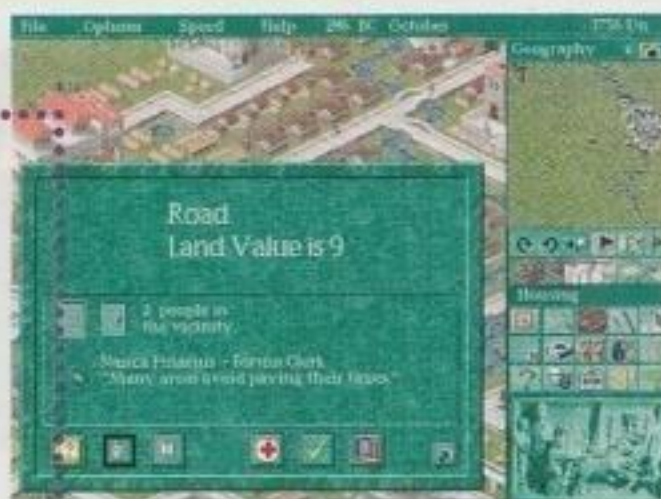
Se utilizziamo la praticissima funzione di zoom al massimo del livello ci rendiamo conto che ci troviamo proprio in Sardegna.

La funzione di Query mostra il valore del terreno e le eventuali persone presenti nell'area.

se: innanzi tutto, con il progredire della città, diventano disponibili altri edifici (biblioteca, odeon, fori più grandi) e inoltre, nel caso riusciate a diventare Imperatore di Roma (il che significa che siete riusciti a cavarvela in tutte le province che facevano realmente parte dell'impero romano), potrete cimentarvi nella sfida finale, cioè provare a conquistare delle regioni che Roma non riuscì mai ad annettere.

Di carne al fuoco ce n'è davvero parecchia, quindi, e la cornice in cui è inserito questo ipotetico barbecue è davvero eccellente: tanto per cominciare la grafica, che ricorda tantissimo quella di *SimCity 2000*, è impeccabile e nitidissima grazie all'adozione di una generosissima risoluzione (640x480 a 256 colori) che permette di apprezzare finanche i più piccoli particolari. Sono anche presenti numerose animazioni di pregevole fattura che sottolineano i problemi, le calamità e le fasi più importanti del gioco (ovvero, per fare qualche esempio, una promozione, un insediamento, oppure un inatteso game over prematuro).

Il sonoro è anch'esso all'altezza della situazione, sempre se risulta supportato da schede adeguate, e accompagna più che degnamente lo svolgersi del gioco senza diventare noioso o invadente. L'interfaccia è ben disegnata (anche qui il paragone con *SimCity 2000* è inevitabile) e facile da usare, e il sistema di aiuto è molto completo. È possibile chiedere informazioni su tutto ciò che ci circonda per mezzo di un'utile funzione di Query (attivabile anche con il pulsante destro): se addirittura si seleziona un omino che cammina per strada se ne potrà conoscere il nome, l'occupazione e il suo parere relativo alla professione svolta - roba da far impallidire la DOXA - e l'Help non trascura proprio nulla, cenni storici compresi. Si tratta in pratica di una completa enciclopedia di gioco come già si era visto in *Civilization*, *Colonization* e *UFO*.

La giocabilità è, per dirla alla Fantozzi, mostruosamente elevata e la curva di difficoltà si rivela dolce e progressiva (forte dei cinque livelli di gioco), cosa che rende *Caesar II* per nulla frustrante e pericolosamente seducente.

Davvero un ottimo prodotto quindi, lontano anni-luce dal suo predecessore (e anche diversi anni-uomo) che farà sicuramente la felicità di molti appassionati di storia romana, degli amanti della simulazione e di tutti coloro che pensando a *SimCity 2000* sospirano ancora per l'emozione. Si tratta di un gioco destinato a un pubblico molto vasto e che si fa apprezzare per la splendida giocabilità e la professionalità che si nasconde dietro ogni singolo dettaglio.

Nessun difetto quindi, solo l'impossibilità di divenire un grande classico perché qualcuno prima di lui (e non si parla di mesi ma di anni ormai) ha già occupato quel posto. Ma non sia mai detto che un pugno di originalità in meno possa svilire un gioco di qualità come questo. Forse ciò contribuirà a far abbassare leggermente il voto ma non ci impedirà di pensare che attorno a un grande classico (*SimCity 2000*) non ci sono solo cloni o giochi spazzatura ma altri piccoli classici anche se un centimetro più bassi.

Marco Andreoli

STORIA IN PILLOLE

Il periodo storico in cui si colloca *Caesar II* parte dal 300 a.C. circa (data in cui il giocatore sceglie la prima provincia da amministrare) e prosegue ad oltranza fino alla fine del gioco. Anche se gli avvenimenti storici non trovano grande riscontro all'interno del programma (sono comunque trattati nell'Help), ripercorriamo a grandi linee la storia del tempo per mezzo di alcune date di riferimento.

290 a.C. - Roma completa la conquista dell'Italia centrale.
241 a.C. - La prima guerra punica (264-241) contro Cartagine dà a Roma il controllo della Sicilia.
218 a.C. - Seconda guerra punica (218-201): Annibale invade l'Italia.
206 a.C. - Roma si assicura il dominio della Spagna.
168 a.C. - Roma soggioga e divide la Macedonia.
146 a.C. - Roma saccheggia Corinto: la Grecia cade sotto il dominio di Roma.
49 a.C. - Giulio Cesare conquista la Gallia.
45 a.C. - Giulio Cesare dittatore.
31 a.C. - Battaglia di Anzio. Ottaviano (il futuro Augusto) si assicura il potere.
27 a.C. - Fine della repubblica romana e inizio dell'impero.
117 d.C. - L'impero romano raggiunge la massima estensione.

Il fuoco va combattuto assegnando un certo numero di lavoratori alle squadre di prevenzione.

Finalmente una promozione! Potete scegliere un'altra provincia da governare o fermarvi nella vecchia.

+ Grande giocabilità e fascino•Grafica ben realizzata e dettagliata supportata da un ottimo sonoro•Veramente completo sotto tutti i punti di vista e adatto a un pubblico molto vasto ed eterogeneo•Ottima interfaccia•Può essere installato sotto DOS o sotto Windows '95

– Installazione "pesante" (circa 25 Mb di hard disk) e il CD-ROM rimane sempre indispensabile•Non spicca per la grande originalità anche se l'ambientazione è un po' più particolare

http://www.oldgamesitalia.net/

ROADWARRIOR QUARANTINE 2

Sistema: **PC CD-ROM**
Genere: **AZIONE**
Software House: **GAMETEK**
Sviluppatore: **INTERNO**

Vi è mai capitato di essere bloccati nel traffico del venerdì pomeriggio e di desiderare qualunque cosa pur di abbandonare immediatamente l'ingorgo? Se la risposta è sì, la Gametek ha preparato ciò che fa per voi...

Le fasi di gioco cruente proprio non mancano in *Road Warrior*: qui stiamo investendo un pilota a cui abbiamo già distrutto la macchina. Notate gli schizzi di sangue sul parabrezza.

Poco più di un anno fa fece la sua comparsa sul mercato videoludico uno strano clone di *Doom*, *Quarantine*, che ci metteva alla guida di un incredibile taxi super elaborato e ci permetteva di scorrazzare liberamente in una città post moderna alquanto anarchica. Lo scopo dichiarato di quel gioco era di fare un po' di soldi scarrozzando in giro per la metropoli improbabili personaggi in cerca di aiuto; in realtà tutti coloro che hanno giocato (e apprezzato) *Quarantine* vi possono assicurare che il divertimento massimo si otteneva errando senza meta per i vicoli più bui alla ricerca di qualche malvivente armato da stirare per benino sull'asfalto. Le azioni splatter insomma non mancavano e rendevano *Quarantine* veramente indicato per sfogare il proprio stress dopo una dura giornata di lavoro o per fare una breve pausa tra una partita e l'altra di **Doom**.

Gli sviluppatori della Gametek sono partiti quindi da queste basi per realizzare il seguito di *Quarantine*, *Road Warrior*, oggi disponibile per tutti i PC equipaggiati con lettore CD-ROM. E, a dire il vero, non pare che siano andati troppo lontano, dato che la somiglianza di questo prodotto con il suo predecessore è a dir poco spiccata: l'unico vero elemento di novità viene dall'aspetto grafico, arricchito ora dal maggior livello di dettaglio e dalle meraviglie dell'alta risoluzione (SVGA).

Nei panni di un assurdo tassista del futuro dovremo quindi nuovamente imbatterci in ambigui personaggi che ci chiederanno di accompagnarli nei posti più strani o di compiere servizietti un po' particolari come assassinii, agguati e amenità del genere. Il gioco procede linearmente, corsa dopo corsa o, meglio, missione dopo missione: i programmatori della Gametek hanno disegnato una trama

DOOM

Il capolavoro della id software sarà certamente conosciuto da tutti gli amanti dei giochi di azione come *Road Warrior - Quarantine 2*. E sono altrettanto sicuro che tutti costoro sapranno anche della imminente uscita di *Quake*, l'ultima fatica della software house creatrice di *Wolfenstein 3D*. Occhio ai prossimi numeri di ZETA!!!

TAXI

I taxi del futuro che scorrazzano in città dove l'anarchia è l'unica legge hanno bisogno di qualche gadget in più rispetto ai loro antenati attuali. Il veicolo è equipaggiato con un cannone frontale e una serie di armi speciali che vengono montate a destra, a sinistra o dietro al taxi stesso. Tutte hanno generalmente un numero di colpi limitato, quindi vanno usate con una certa parsimonia. Questo problema non si presenta quando si usano invece gli spuntoni acuminati montati sul paraurti, utilissimi per infilzare i poliziotti più minacciosi. Infine in alcune missioni il nostro mezzo si trasforma in hoover taxi: è cioè in grado di volare a bassa quota fluttuando agilmente sopra il traffico cittadino. Il sogno proibito di tutti noi...

Questa è la visuale del sedile posteriore del taxi: notate fuori il doppio monitor che propone sequenze animate con graziose fanciulle...

In questa limousine si trova un perfido uomo politico che dovete uccidere: non risparmiate le munizioni e fate fuoco a più non posso.

http://www.oldgamesitalia.net/

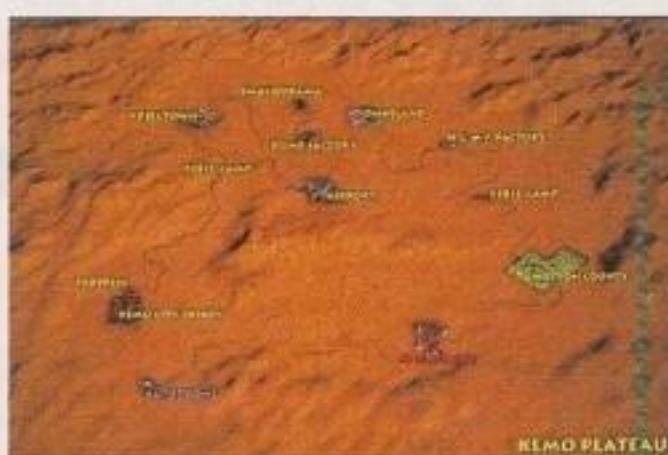
La grafica è ben colorata e piuttosto accattivante, anche se da vicino diventa piuttosto cubettosa.

Lo scenario desertico è spoglio, ma affascinante. Chissà a cosa servono questi enormi edifici...

Le viste laterali non sono utili normalmente: lo diventano quando si montano delle armi sui lati del taxi.

di gioco ben precisa, dalla quale non ci si può allontanare. Completando le missioni che ci vengono affidate, vivremo col protagonista la sua avventurosa fuga dalla città-prigione di Kemo, la collaborazione con i ribelli e... fermiamoci qui, per non rovinarvi la sorpresa.

L'azione di gioco è piuttosto vivace e veloce: non c'è, a dire il vero, molto tempo per ammirare le meraviglie architettoniche del futuro o per perdersi nel fascino misterioso delle distese desertiche che circondano l'agglomerato urbano, perché i nemici non mancano e nemmeno le aggressioni. Lasciate ogni remora all'uso della violenza, quindi, voi che entrate nel **taxi** di *Quarantine*, e preparatevi a utilizzare tutte le risorse disponibili se ci tenete a portare a casa la pellaccia del protagonista e della sua folkloristica clientela. A questo scopo è bene precisare che i personaggi che richiedono missioni "particolari" - come ad esempio abbattere un intero edificio! - portano in dote armamenti speciali e che il taxi viene completamente riparato prima di iniziare una nuova avventura.

Al termine di ogni missione (per ciascuna delle quali abbiamo un tempo massimo da rispettare) ci vengono proposte alcune immagini che illustrano l'evolversi della vicenda e introducono la corsa successiva:

La mappa globale di gioco: ne dovremo fare di strada per arrivare alla prigione di Kemo City...

pronti a ripartire! Devo confessare che non avevo giocato molto a *Quarantine*, ma ho trovato il suo seguito, questo *Road Warrior*, piuttosto interessante e divertente. Se però escludiamo le migliorie grafiche e l'ottima **colonna sonora**, che sono gli unici veri miglioramenti rispetto al predecessore, non so quanto questo nuovo titolo della Gametek possa interessare chi già possiede l'originale. Chi invece aveva perso un anno fa *Quarantine* dovrebbero prendere seriamente in considerazione *Road Warrior* soprattutto se ama i giochi tipo *Doom* e ha una macchina veloce, su cui la ricca grafica SVGA dà indubbiamente il meglio di sé. E ora, se volete scusarmi, devo proprio andare a prendere un passeggero. Speedy1 a centrale, arrivo in via Aosta 2...

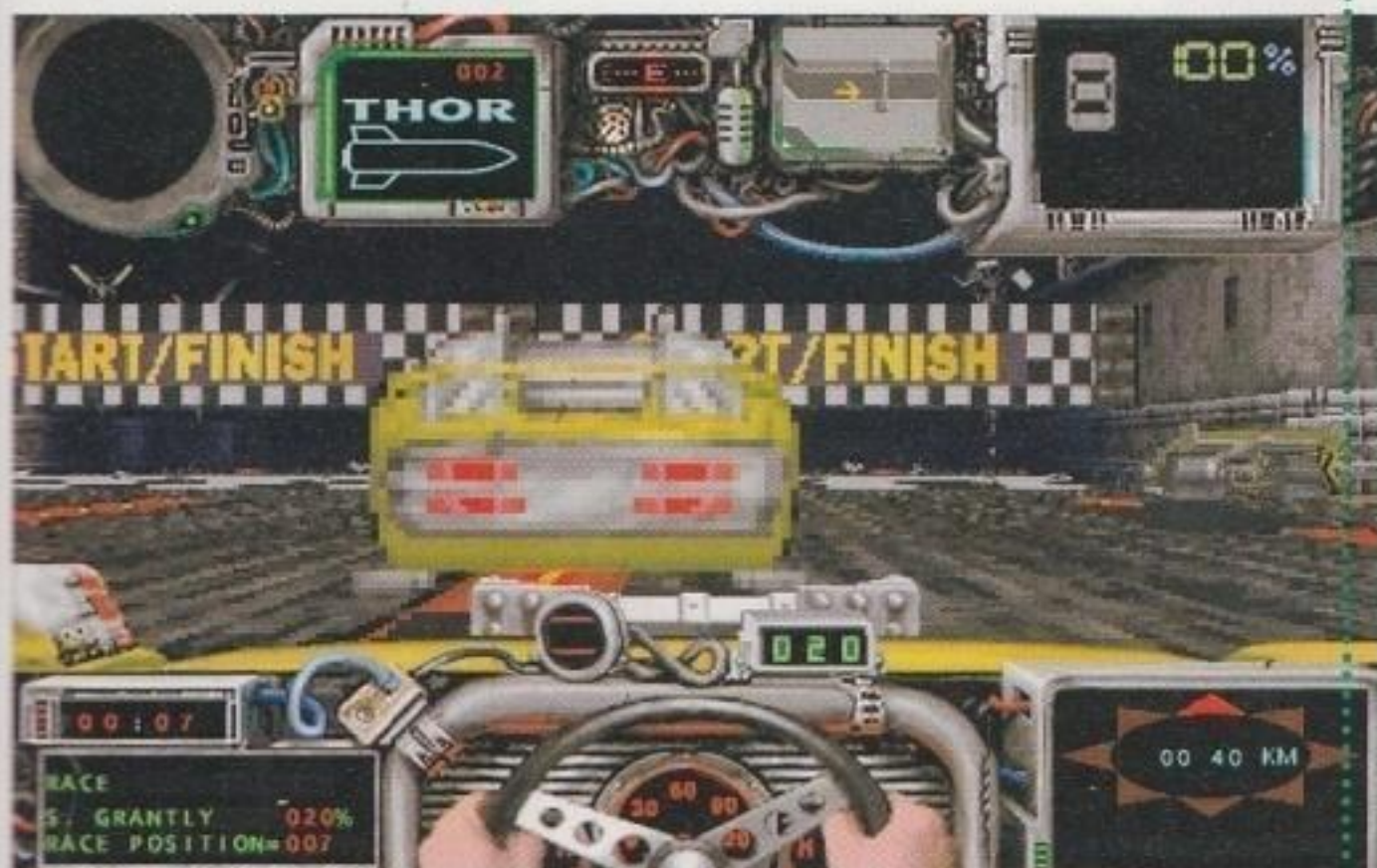
Simone Bechini

Queste bellissime vignette ci raccontano gli sviluppi delle avventure di Drake, il burbero taxista che impersoniamo.

Info

Avete bisogno almeno di un 486 DX 33 MHz con 8 Mb RAM, scheda video VESA e ovviamente di un lettore CD ROM per poter giocare *Road Warrior*, anche se la Gametek consiglia un 486 DX2/66 e CD-ROM 2X: tutto questo, ovviamente, per giocare in bassa risoluzione, per l'alta al solito un Pentium di media potenza è d'obbligo. *Quarantine 2* è particolarmente affamato di memoria, visto che necessita 550 Kb convenzionali e ben 7 Mb di espansa; questo vuol dire che dovrete rimuovere i vostri TSR, il gestore EMM386 e lo SmartDrive per fare partire *Road Warrior*. Oppure meditate sull'opportunità di fare un upgrade di memoria, che non dispiacerebbe neanche a Windows 95 - sotto cui è possibile far girare il gioco in sessione nativa DOS. Supportate tutte le schede sonore della Terra, i joystick a due pulsanti e il ThrustMaster Formula T1.

COLONNA SONORA

Una delle cose che mi hanno maggiormente colpito di *Road Warrior* è sicuramente l'ottima colonna sonora, registrata direttamente sulle tracce audio del CD. Non solo la qualità sonora è impeccabile, ma anche le melodie sono state realizzate appositamente per la Gametek da un bravissimo gruppo hard rock: un genere musicale che proprio si addice alle atmosfere dark futuristiche di *Road Warrior*.

La seconda missione consiste nel vincere a tutti i costi una prestigiosa gara ai limiti delle scorrettezze: dateci dentro, il vincitore sarà uno solo!

7

+ Trama piuttosto coinvolgente•Longevità assicurata da moltissime missioni diverse•Grafica accattivante: buona fluidità anche sui 486 (in VGA) e sui Pentium (in SVGA)•Disegni di intermezzo di ottima fattura•La grafica SVGA è veramente spettacolare•Violenza splatter a gogo•Ottima colonna sonora•Molte visuali tra cui scegliere

− Gli sprite dei nemici e degli edifici diventano molto cubettosi quando ci si avvicina molto, anche in SVGA•Alcune missioni sono molto difficili a causa della scarsità del tempo•Il controllo dell'auto non è molto immediato e richiede qualche ora di gioco per poter essere sfruttato al meglio

http://www.oldgamesitalia.net/

SKY MASTER
QS-206

Super WARRIOR
QS-201

WARRIOR 5
QS-123

AVENGER *Pro*
QS-203A

PYTHON 5
QS- 189

World No 1

La più completa scelta di joystick per il tuo divertimento

30.000.000 di pezzi venduti nel mondo

VIENI A PROVARLI IN

ST.B03

ST.C03

PAD. 17

40057 CADRIANO (BO)
Via XX Settembre, 26
tel. 051/765563
fax 051/765568

ELETTRODATA
COMPUTER

SEDE CENTRALE
MILANO - Via Mecenate, 76/4
02/58012050

NEGOZI-SHOW ROOM
MILANO - 02/70125167
ARCORE (MI) - 039/6015631
LUMEZZANE (BS) - 030/8922155

DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA PER L'ITALIA DEI PRODOTTI QUICKSHOT

RAIDER 5
QS-172

STARFIGHTER 5
QS-191

AVIATOR 5
QS-151

SMART GAME CARD
QS-163

DISPONIBILI PER AMBIENTI:
PC Dos - Windows
Atari
Amstrad
Commodore
Msx
Nintendo
Sears
Sega

AMPIO ASSORTIMENTO A MAGAZZINO

RAYMAN

CONSIGLIATO ZETA CONSIGLIATO

Eccovi un esempio di salti complessi: dovrete cercare di evitare le punte ondeggianti e contemporaneamente atterrare sulla melanzana che galleggia.

La prima prova che affronterete nell'ultimo mondo sarà il surf su di una padella: vi assicuriamo che non sarà assolutamente un compito facile.

Sistema: **PC CD-ROM**
Genere: **PIATTAFORME**
Software House: **UBI SOFT**
Sviluppatori: **INTERNO**

Se pensavate che Sonic fosse il porcospino più veloce del mondo videoludico e che Mario rappresentasse l'idraulico più versatile, dovrete ancora assistere alle incredibili evoluzioni di cui è capace un buffo eroe senza gambe né braccia quando si tratta di salvare il mondo!

Ogni macchina da gioco che si rispetti, sia essa una console o un computer, ha sempre avuto tra i suoi titoli migliori almeno un gioco di piattaforme: basta pensare a *Super Mario World* per Super Nintendo o a *Sonic* per Mega Drive, i cui protagonisti hanno addirittura assunto il ruolo di testimonial delle due console. Purtroppo sui monitor dei PC non è mai apparso un titolo simile ai precedenti che potesse imitare le "gesta" dei giochi di piattaforme su console, sia per le scarse possibilità a livello tecnico, migliorate solamente dall'hardware oggi disponibile, sia a causa del target differenziato a cui un tempo potevano essere rivolti i giochi su PC. Con i mutamenti che il mercato sta ora affrontando, anche questa situazione è cambiata: dopo aver visto le splendide conversioni dei più famosi picchiaduro del momento è giunta l'ora di poter giocare su PC anche a uno dei platform più intriganti è divertenti che ha visto la luce sulle nuove console a 32 bit.

Direttamente dalla PlayStation (come è già capitato per *Destruction Derby* e *Wipeout*) è stato infatti convertito questo incredibile **Rayman** che, uscito anche per Saturn e Jaguar, è stato in grado di eguagliare la bellezza di *Super Mario World*, grazie alla sua accattivante grafica in stile "cartoon" e alla sua elevata giocabilità e longevità. L'eroe di turno è naturalmente Rayman, che ha il gravoso compito di salva-

RAYMAN

Dovete sapere che il progetto di *Rayman*, che ha praticamente visto la luce per la prima volta su PlayStation due mesi fa (anche se la programmazione della versione PC è proceduta parallelamente a quelle PSX e Jaguar), è datato 1992. In questa data, il francese Michel Ancel cominciò il suo lavoro che poi venne proposto alla Ubi-Soft, con pieno successo, l'anno successivo. Da questo momento in poi una squadra composta da più di venticinque persone è rimasta perennemente al lavoro per fornire questa vera meraviglia a cui noi tutti oggi possiamo giocare.

Nel primo mondo incontrerete Tarayazan che, avendo perso il suo costume, non potrà muoversi dal cespuglio. Rendetegli la veste e vi regalerà un utilissimo seme magico.

Certi nemici di fine livello sono meno simpatici di altri personaggi del gioco come questo granchio.

http://www.oldgamesitalia.net/

Info

Per conoscere il fantastico mondo di *Rayman* e cercare di salvare tutti i poveri Electrons vi consigliamo di utilizzare almeno un 486 DX2 a 66 MHz, con 8 Mb di RAM e CD-ROM a doppia velocità. Con questa configurazione (rinunciando a pochi effetti grafici e allo scrolling a più livelli di parallasse) potrete godervi benissimo il gioco, che supporta anche l'uso del joypad a quattro tasti. L'installazione su HD consente di scegliere tra tre possibilità: 10 Mb, 47 e 90 (l'ultima installerà tutto il gioco su disco rigido utilizzando il CD solo per le tracce audio). Sono inoltre supportate le più comuni schede audio (tutte le Sound Blaster, Gravis Ultrasound) per quel che riguarda gli effetti sonori.

Dovrete superare ancora un po' di livelli prima di affrontare questo nemico.

La boccaccia è un potere che vi sarà utile solo nei primissimi schemi.

SFIDE CONTRO IL TEMPO

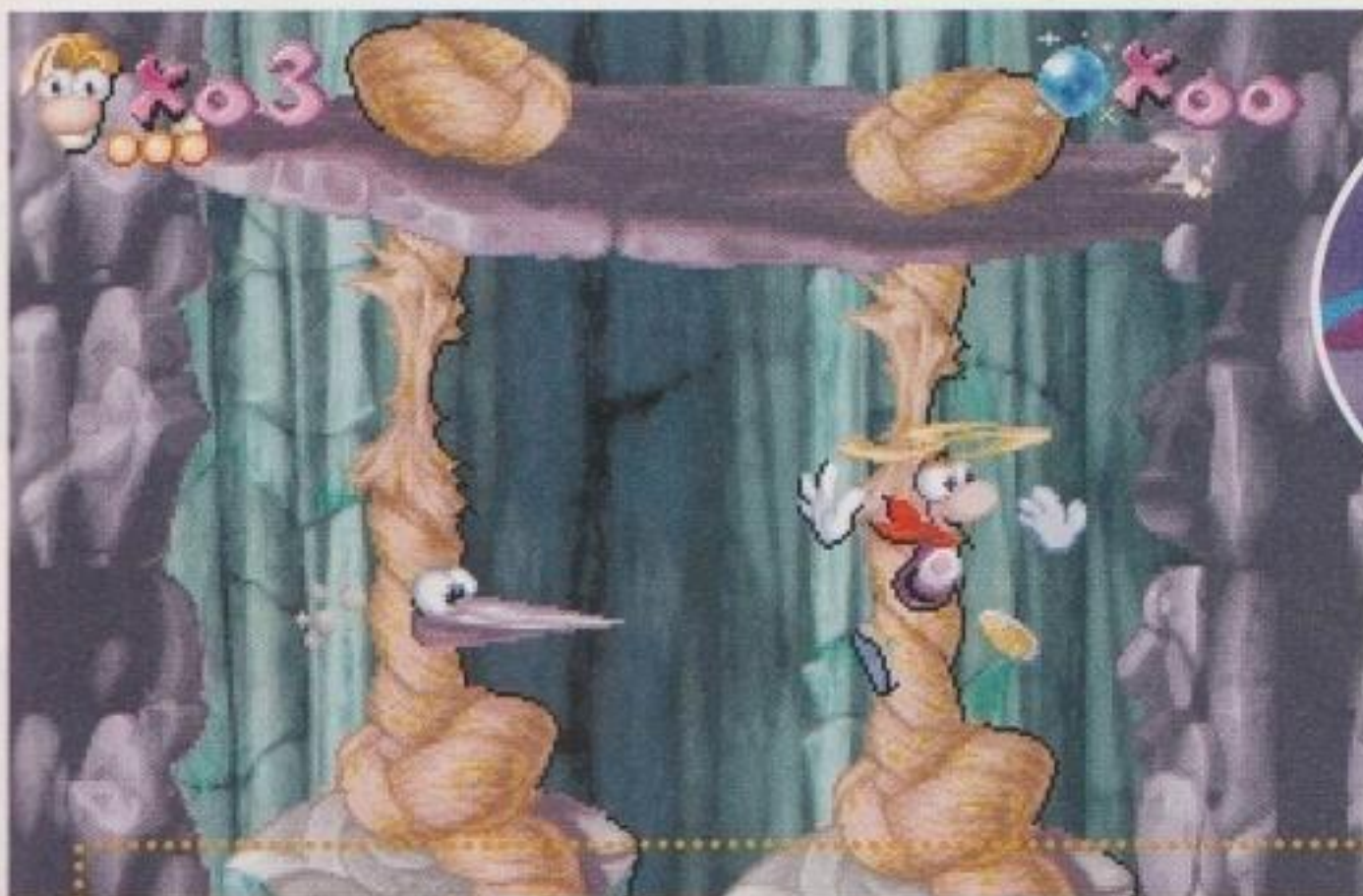
Differentemente da molti altri platform, in *Rayman* non è presente un timer che accelera le nostre azioni. In alcuni livelli, però, il nostro eroe dovrà comunque lottare contro il tempo, che sarà rappresentato da ostacoli di diverso tipo. Dovrete infatti affrontare una scalata con dell'acqua che sale ai vostri piedi, una corsa con un gigantesco golem alle vostre spalle e molto altro ancora. Inutile dire che in questi livelli un piccolo errore può tramutarsi nella prematura perdita di una delle vite a disposizione.

re il suo mondo dalle mire del malvagio Mr. Dark. Questo particolare mondo dove prima regnavano pace e armonia è stato infatti totalmente sconvolto a causa del rapimento di tutti gli Electoons (tenere creaturine pelose che mantenevano la pace e la serenità) da parte del losco figuro che, in aggiunta, li ha nascosti dentro particolari gabbie e infine sparso queste ultime in cinque dei sei mondi che compongono la terra di *Rayman*. Inutile dire che il vostro compito sarà quello di vestire i panni del simpatico eroe e girare i cinque mondi alla ricerca delle gabbie dove sono rinchiusi gli Electoons per liberarli.

Non dovete però pensare che questo sia un facile compito: nel tentativo di intralciare la missione di Rayman incontrerete tutti gli scagnozzi di Mr. Dark, che assumeranno i più svariati e incredibili aspetti come funghi, zanzare, note musicali, golem di pietra e molto altro ancora, oltre naturalmente ai classici e letali "boss" di fine livello. I problemi, però, non si limitano soltanto agli scontri con le ostili creature, ma coinvolgono anche le incredibili geometrie dei livelli che Rayman dovrà affrontare: piattaforme mobili, **sfide contro il tempo**, salti che richiedono una precisione millimetrica sono solo alcune delle difficoltà che il nostro eroe dovrà superare e naturalmente non mancheranno schemi un po' inusuali (a cavallo di una zanzara o di una padella per fare due esempi).

Per fortuna del nostro eroe, non tutte le creature del gioco gli saranno ostili: potrà infatti incontrare diversi personaggi che lo aiuteranno nella sue ricerca fornendogli l'accesso agli schemi bonus, oggetti utili e poteri speciali. Tra tutti questi amici, la più importante di tutte si dimostrerà la fata Betilla, l'unica in grado di dare a Rayman dei poteri che avranno durata permanente: all'inizio del gioco, infatti, il simpatico protagonista avrà a sua disposizione solo la capacità di saltare e di fare le "boccacce" (per spaventare alcuni tipi di nemici) ma, progredendo nei livelli, Betilla gli fornirà poteri sempre nuovi che lo aiute-

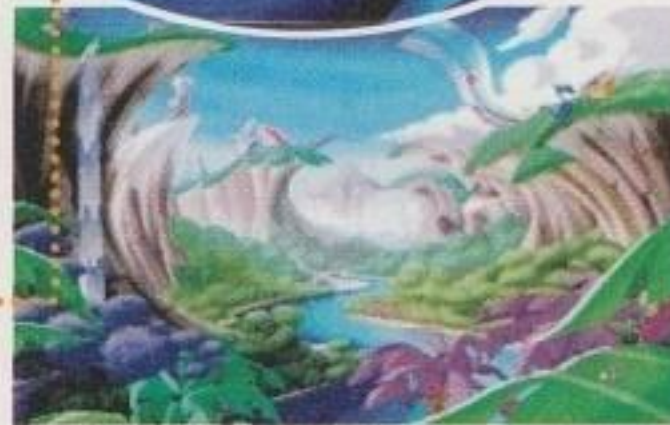
Ogni qualvolta distruggerete una gabbia di Electoons vi apparirà questo medaglione per indicarvi il numero di prigioni rimaste da trovare.

http://www.oldgamesitalia.net/

Nel mondo delle montagne l'abilità dell'elicottero verrà potenziata così da consentirvi di tagliare quelle pesanti funi.

ranno a superare le avversità future e a visitare locazioni dei livelli già percorsi che gli erano prima inaccessibili.

Infatti, per riuscire ad accedere al sesto mondo e terminare il gioco, dovrete obbligatoriamente esplorare del tutto i cinque mondi precedenti: questo significa che dovrete necessariamente ritrovare tutte e sei le gabbie degli Electoons nascoste in ogni livello (ogni mondo ne comprende quattro, a loro volta divisi in tre o quattro sottolivelli durante i quali non potrete salvare). A causa però dell'acquisizione progressiva dei poteri di Rayman, capita molto spesso (soprattutto ai primi livelli) che non si possano materialmente trovare tutte le gabbie, costringendo il giocatore a rivisitare i livelli già visti più volte, utilizzando i nuovi poteri acquisiti.

Per questo motivo è praticamente impossibile riuscire a completare *Rayman* in una sola sessione di gioco ed è dunque necessario ricorrere al sistema di salvataggio, che di volta in volta informa il giocatore dei progressi fatti tramite un valore percentuale. Non pensate comunque che il sistema di salvataggio privi questo prodotto di longevità, in quanto circa sei ore di gioco "ottimale" (ossia senza calcolare il tempo speso a rifare i livelli) porta a una percentuale di circa 10-15%, dimostrando chiaramente la vastità del gioco.

Se dunque sia la longevità che la giocabilità sono ai massimi livelli, non si può dire il contrario dell'aspetto grafico e sonoro in cui *Rayman* eccelle sotto ogni punto di vista. Cominciando con un sonoro d'impatto, composto dalle solite tracce audio e voci campionate, si arriva alla grafica, coloratissima, che accompagna il suo stile "cartoon" con una serie di effetti molto gradevoli come la presenza di molteplici livelli di parallasse (riducibili a uno sulle macchine più lente), il tutto naturalmente realizzato con animazioni molto fluide e la quasi totale assenza di rallentamenti (anche il frame rate è selezionabile per adattarsi alla velocità delle macchine).

L'unica cosa che può lasciare perplessi in *Rayman* è l'eccessiva difficoltà di certi punti che può risultare un po' frustrante, soprattutto per i giocatori meno esperti ma, vi assicuriamo, è un problema che bisogna sforzarsi di superare (magari con un po' di allenamento) per poter arrivare a godersi le interminabili ore di divertimento che questo titolo assicura, senza alcuna riserva.

Carlo Barone

La mappa del mondo di Rayman vi mostrerà i progressi che avrete compiuto, il numero di gabbie trovate per livello e i punti particolari (quelli con il cappello) in cui potrete salvare la vostra partita.

I POTERI DI RAYMAN

Durante la sua avventura il nostro eroe incontrerà più volte la fata Betilla, che gli donerà dei poteri permanenti oltre a quelli di partenza.

PUGNO TELESCOPICO: questa abilità permette a Rayman di lanciare a distanza il suo pugno per abbattere i nemici e distruggere le gabbie degli Electoons. Premete più a lungo il pulsante per aumentare la gittata e la potenza del pugno.

CAPACITÀ DI APPENDERSI: vagando per i livelli incontrerete spesso piattaforme non raggiungibili con un normale salto. Utilizzando questa abilità, Rayman può appendersi al loro bordo oppure salvarsi dopo aver sbagliato un salto.

ELICOTTERO: trasformando i suoi capelli in pale rotanti, il nostro eroe può rimanere sospeso in aria per un breve periodo di tempo. È utile per superare baratri particolarmente lunghi e può essere potenziato in alcuni livelli.

CORSA: oltre alla ovvia possibilità di muoversi a maggiore velocità, questo potere consente di accumulare la spinta necessaria per effettuare salti particolarmente lunghi e raggiungere luoghi inaccessibili all'elicottero.

PUGNO CHE AFFERRA: si tratta essenzialmente di un potenziamento del pugno telescopico, grazie a cui Rayman è in grado di appendersi agli anelli sospesi nel vuoto e di afferrare i bonus che non può normalmente raggiungere.

8

\+ Grafica sconvolgente, ricca di colori ed effetti spettacolari•Longevità altissima garantita da un sacco di livelli che è necessario esplorare più volte•Livello di difficoltà ben calibrato•Tutto il gioco è ricco di trovate "simpatiche" molto divertenti

– In rare occasioni si notano dei leggeri rallentamenti, ma è come cercare il classico pelo nell'uovo•Alcuni punti, a causa delle millimetriche manovre richieste, possono sembrare un po' frustranti

PRO PINBALL THE WEB

Sistema: **PC CD-ROM**
Genere: **FLIPPER**
S.H.: **EMPIRE INTERACTIVE**
Sviluppatore: **INTERNO**

Thirrrrrrrrrty million!!! Gli appassionati di flipper avranno certamente riconosciuto in questa esclamazione uno degli effetti sonori di Dracula, sicuramente uno dei migliori flipper da bar degli ultimi anni. Finalmente potrete giocare a un flipper di quelli recenti sul vostro PC, senza nemmeno dover fare la fila per il vostro turno…

VISUALE

Giocherete come di fronte a un vero flipper: vedrete cioè il tavolo in prospettiva dalla postazione di gioco piuttosto che dall'alto come nella maggioranza dei flipper per computer che si sono visti sinora in commercio. L'idea è senza dubbio degna di nota, ma riteniamo che la visualizzazione dall'alto permetta (su un computer) un controllo migliore del gioco e, alla fine, un maggiore divertimento.

DETTAGLI

L'aspetto grafico in *Pro Pinball* è evidentemente molto curato: basta osservare la biglia mentre si muove sul tavolo per notare che su di essa si riflettono colori e luci del tavolo stesso… indubbiamente un particolare di grande effetto.

PIANALE

Sì, pianale: al singolare. In *Pro Pinball* troverete un solo flipper con cui giocare. Anche in una simulazione ipoteticamente perfetta avere un solo flipper alla lunga stanca e limita la longevità del prodotto, avremmo gradito molto di più la presenza di alcuni tavoli differenti, cosa del resto offerta da tutti i simulatori di flipper concorrenti.

Purtroppo per gli appassionati di cui sopra, *Dracula* non è ancora disponibile per PC, ma dalla Empire è appena arrivato questo nuovo simulatore di flipper: *The Web*, che promette un realismo mai visto prima e un'esperienza di gioco più vicina possibile a quella reale. *The Web* in fase di configurazione vi permette di selezionare svariati parametri tra i quali la differente angolazione della **visuale** di gioco (con o senza il tabellone verticale), il livello di **dettagli** calcolati durante il gioco, la risoluzione grafica e il numero di colori da utilizzare per il pianale. Colori? Esatto, *The Web* è uno dei pochi giochi finora a sfruttare le modalità VESA estese a più di 256 colori, per la precisione potrete giocare con il **pianale** splendidamente renderizzato in 32mila colori, con risoluzioni a partire dalla classica SVGA 640x480 fino ad arrivare alla più appariscente 1024x768. C'è da dire che, dal punto di vista della velocità di gioco, non cambiano molto le cose, siccome i pianali sono già presenti renderizzati e pronti all'uso sul CD-ROM: in pratica, selezionando una certa risoluzione, il gioco non fa altro che caricare la schermata relativa e visualizzarla; la velocità del gioco a patto di possedere un 486 veloce risulta buona in tutte le risoluzioni. Come tutti i flipper da sala usciti negli ultimi anni, anche *The Web* ha un discreto numero di rampe, alcuni effetti speciali come calamite poste sotto al pianale e in più la novità che da qualche anno caratterizza praticamente tutti i flipper migliori: un piccolo schermo a matrice di punti che oltre a visualizzare il punteggio raggiunto dai giocatori, permette di rappresentare con brevi animazioni particolari momenti del gioco, e che in alcune occasioni si può utilizzare come schermo vero e proprio per

http://www.oldgamesitalia.net/

Alla fine questa inclinazione è risultata, secondo il nostro parere, la più comoda per giocare: a pieno schermo e inclinata più o meno come un vero flipper.

La rampa di destra, forse quella che permette i maggiori punteggi e bonus speciali.

Nelle immagini dello slideshow interno si notano perfettamente le scritte sulle luci dei bonus, perché

un piccolo gioco-nel-gioco, chiamato Video Mode.

In effetti, l'impressione di stare realmente di fronte ad un vero flipper è intensa, non solo dal punto di vista estetico (che, comunque, non è mai la cosa più importante secondo noi), ma soprattutto da quello dell'esperienza di gioco, visto che in ogni momento pare davvero di stare di fronte al pianale di una vera macchina mangia-gettoni nella sala giochi sotto casa. Giocandolo, obiettivamente, *The Web* si rivela molto divertente e realistico, ma a lungo termine, una volta che l'effetto novità si sia esaurito… continuerete a giocarlo? In un flipper non conta tanto la velocità o il numero di bonus, quanto la possibilità reale (ignorata da profani e dilettanti) di riuscire ad avere un

certo controllo sulla pallina, in modo da realizzare i **bonus** più complessi e difficili previsti dal gioco… per fare questo occorre che il flipper simulato nel computer sia quanto più possibile simile ad uno vero e se dobbiamo essere sinceri *The Web*, pur apparendo magnificamente, risente di un errore grossolano che in pratica elimina in parte la possibilità di sentirsi realmente padroni dell'azione di gioco.

Come tutti i flipper, *The Web* ha molte luci sul pianale di gioco, luci che ovviamente sono relative a bonus e modalità di gioco varie e che permettono al giocatore di comprendere cosa sta accadendo e (soprattutto) cosa dovrebbe fare per ottenere nuovi bonus sempre più interessanti. *The Web* presenta tutte le luci che ci si può aspettare dal migliore dei flipper sulla piazza, ma le luci sono solamente luci: nessuna scritta si intravede (non sono piccole, proprio non ci sono) su di esse - sono invece visibilissime nelle immagini renderizzate presenti a scopo decorativo nell'introduzione. La cosa è quantomeno seccante, visto che se è vero che osservando lo schermo animato si può comprendere molto del meccanismo di gioco,

Come in tutti i flipper classici, il piano centrale contiene la maggior parte delle luci e dei bonus attivabili. Il grosso difetto è che non si vedono le scritte.

Info

Per giocare a *Pro Pinball* occorre come sistema minimo un 486 33MHz con 8 Mb di RAM, con il quale potrete giocare senza grossi problemi alle risoluzioni inferiori. Con una buona scheda grafica compatibile VESA e un processore leggermente più veloce potrete provare l'ebbrezza di giocare a 1024x768 con 32 mila colori… anche se alla fine il miglioramento estetico non è poi così devastante: a conti fatti già a 800x600 con 256 colori il tavolo ha un ottimo aspetto. Sono supportate le schede SB Creative, la Gravis Ultrasound e poche altre, mentre per le musiche non esistono problemi essendo le stesse incise sul CD-ROM in formato audio (potrete ascoltarle anche con il vostro hi-fi, se lo desiderate). Per giocare si utilizza ovviamente la sola tastiera, che risulta perfettamente adeguata allo scopo; *The Web* occupa poco più di un Mega su disco fisso, lasciando tutto il resto su supporto ottico.

in moltissimi casi ci si ritrova a ottenere bonus anche molto ingenti senza in pratica aver capito quale sequenza di nostre azioni abbia innescato quel particolare bonus. *Pro Pinball*, intendiamoci, resta un' ottima simulazione, decisamente un passo avanti rispetto a tutto quanto visto sinora, ma non può aspirare all'eccellenza proprio a causa di quanto appena descritto e della presenza di un solo tavolo.

Roberto Camisana

BONUS

In *Pro Pinball*, a seconda delle ball trap in cui manderete la biglia, potrete intraprendere delle "missioni", in pratica si tratterà di far compiere alla biglia determinati percorsi sul tavolo di gioco in modo da conseguire un fine particolare (rappresentato sullo schermo a matrice), fine che una volta raggiunto vi permetterà di racimolare moltissimi punti o particolari modalità come l'Extra Ball o il Frenzy. Il Frenzy è il Multi-ball di *The Web*: ne esiste uno relativamente semplice da ottenere in cui giocherete con tre biglie contemporaneamente, ma se diventerete realmente abili potrete giocare anche con 4, 5 o 6 (difficilissimo da ottenere) biglie allo stesso tempo. Con più biglie in gioco, si ottengono punteggi particolarmente elevati.

+ Ottima simulazione del movimento della biglia•Sembra di giocare con un vero flipper e la presenza di un realistico schermo a matrice aumenta la sensazione di verosimiglianza.•Discrete musiche in formato CD audio•Grafica a livelli di fotorealismo

– Un solo piano di gioco limita molto la longevità•Mancando le scritte sulle luci del pianale: è molto difficile gestire in modo ottimale una qualsiasi partita.•Piccoli bug si possono notare in particolari condizioni, anche se non rovinano niente durante il gioco•Il sonoro presenta sporadiche irregolarità

http://www.oldgamesitalia.net/

NAVY STRIKE

Sistema: **PC CD-ROM**
Genere: **SIMULATORE**
Software House: **EMPIRE**
Sviluppatore: **ROWAN SOFT.**

Dopo Dawn Patrol, *ambientato durante la Prima Guerra Mondiale, e* Overlord, *che permetteva di volare tra le nubi della Seconda, la Rowan Software completa la sua trilogia di simulatori di volo con un titolo che porta tutti i piloti virtuali nei cieli del prossimo futuro...*

Un esempio della "vista virtuale". Qui stiamo tentando di allontanare due MiG-29 che si sono avvicinati troppo alla flotta.

Navy Strike è ambientato nei primi giorni dell'anno 2000. Il nostro pianeta è sempre un posto tribolato, e le superportaerei americane sono come sempre impegnate in varie missioni di "pace" e di guerra nei punti caldi del mondo (in questo caso, Irak, Libia e Mare Cinese Meridionale). La punta di diamante dei loro assetti aerei sono i datati ma sempre validi FA-18 e i nuovissimi F-22, che hanno sostituito i gloriosi F-14 nel cuore dei Top Gun.

I punti di forza di *Navy Strike* sono la grafica fluida e dettagliata a cui i programmatori della Rowan ci hanno abituato (è disponibile sia in VGA che in SVGA) e l'impiego di modelli di volo semplificati particolarmente adatti ai principianti. È comunque possibile percepire chiaramente le differenze tra i due aerei (multiruolo il primo, intercettore puro il secondo). Il programma, oltre che a offrire un completo gioco-campagna per ognuno dei tre teatri, riprende molte delle caratteristiche introdotte a suo tempo da *Falcon 3.0*. Le principali sono la "vista virtuale", che permette al pilota di abbandonare la solita visione frontale per tenere costantemente gli occhi incollati su un obiettivo, e la presenza di un pilota automatico capace di gestire tutti gli aspetti di una missione (lasciando al giocatore, se lo desidera, il ruolo di semplice spettatore). Notevole è il numero dei comandi da tastiera: non solo quasi tutti i tasti hanno una loro funzione, ma la maggior parte di essi ha funzioni differenti se si tiene premuto SHIFT, ALT o CONTROL... In totale abbiamo contato oltre 150 comandi! Per fortuna, quelli indispensabili sono pochi e facilmente memorizzabili.

La grossa novità di *Navy Strike* è però senz'altro la gestione della campagna aeronavale in tempo reale, con una struttura di gioco che ricorda quella di

HARPOON 1 E 2

Basati sull'omonimo gioco da tavolo di guerra aeronavale (che servì anche da ispirazione per i due romanzi di Tom Clancy "La Grande Fuga dell'Ottobre Rosso" e "Uragano Rosso"), sono due dei titoli di maggior successo nella storia dei giochi di strategia. *Harpoon* vanta un'interfaccia utente semplice e funzionale, grande spessore strategico, uno sterminato database di mezzi aeronavali e un parco-scenari insuperato. Il suo successore sacrifica parte della giocabilità in favore di un maggiore realismo e livello di dettaglio.

Info

Navy Strike richiede un processore 386 o superiore (è consigliato almeno un 486DX), scheda VGA (la SVGA non è obbligatoria), lettore CD-ROM, 4 Mb di RAM, 570 Kb di memoria base liberi e da 2 a 13 Mb liberi su hard disk, secondo il tipo di installazione scelto. Curiosamente, le uniche schede sonore supportate sono AdLib, SoundBlaster e compatibili, e Roland MT32 e LAPC-1.

La completissima schermata delle opzioni permette di personalizzare ogni aspetto del gioco, incluso adattare automaticamente il livello di dettaglio alla potenza del processore.

I cockpit dei due aerei (qui vediamo quello dell'FA-18) sono ricostruiti meticolosamente.

La situazione sul campo di battaglia è sempre molto fluida. Ordini dal Pentagono, avvenimenti improvvisi e perfino interventi presidenziali possono mandare all'aria i piani più accuratamente costruiti.

***Harpoon 1* e 2.** Dalla plancia di comando della portaerei, il giocatore riceve aggiornamenti costanti sull'evolversi della situazione sul campo di battaglia e gestisce le attività degli aerei a sua disposizione ordinando missioni di intercettazione, bombardamento, ricognizione e così via, in base agli obiettivi strategici, agli ordini ricevuti e alle contromosse del nemico. Le portaerei di *Navy Strike* imbarcano un parco-aeromobili che include, oltre ai suddetti FA-18 e F-22, anche aerei radar e bombardieri "invisibili". In ogni momento è possibile abbandonare la plancia di comando e "saltare" a bordo di uno degli aerei che si trovano in missione per prendere personalmente in mano la situazione, ma naturalmente questa possibilità è limitata agli aerei FA-18 e F-22 simulati dal programma.

L'idea di una gestione in tempo reale della campagna (in contrapposizione alle missioni definite di ***Falcon 3.0***) è molto buona, ma purtroppo è in parte rovinata dalla poco intuitiva interfaccia utente. Sembra che i programmatori si siano impegnati affinché il giocatore potesse presto perdersi in un mare di icone e sottoschermate. La cosa sorprende ancora di più se si considera la somiglianza di questa parte del gioco con *Harpoon*, un titolo vecchio di sei anni nel quale una situazione analoga viene gestita in modo molto più pulito e funzionale.

Un'altra grossa critica va rivolta al manuale contenuto nella confezione: "minimalista" è probabilmente l'aggettivo più adatto per descriverlo. Dà l'impressione di essere stato scritto più per un pubblico di "veterani" dei simulatori di volo (interessato solo alle differenze sostanziali tra questo e altri prodotti) piuttosto che per un pubblico di principianti. D'altro canto, la scheda riassuntiva dei comandi da tastiera è molto chiara e di facile consultazione.

Navy Strike è un prodotto completo e competente, ma manca di quel qualcosa "in più" che gli permetterebbe di distinguersi nella moderna arena dei simulatori di volo (un settore nel quale, oggettivamente, è sempre più difficile proporre qualcosa di nuovo). Ci è piaciuto di più di *F-14 Fleet Defender*, ma è consigliato soprattutto ai principianti che vogliono iniziare con un prodotto colorato e non complesso (nonostante il problema del manuale e la pletora di comandi!), e ai fan della guerra aeronavale. Se il vostro budget è limitato forse farete meglio ad attendere l'ormai imminente *Jetfighter 3* o (con molta più pazienza) le annunciate meraviglie di *Falcon 4.0*.

Vincenzo Beretta

FALCON 3.0

Pubblicato nel 1991, questo mitico simulatore di F-16 è uno dei programmi più longevi e giocati nella storia dei videogiochi. La versione *Gold* contiene in un unico CD sette teatri di battaglia (Irak, Isole Kurili, Panama, Israele, Pakistan, Corea e Bosnia) tre diversi aerei (F-16, FA-18 e MiG-29), un corso multimediale di combattimento aereo tenuto da un vero istruttore dell'USAF, alcuni metri cubi di manuali e la possibilità di giocare in rete fino in sei contemporaneamente. Dopo quattro anni è ancora il parametro con cui tutti gli altri devono confrontarsi. Imperdibile!

HORNET NEL CYBERSPAZIO

Se siete interessati all'FA-18 Hornet troverete su Internet alcuni brevi articoli dedicati a questo aereo all'indirizzo *http://jax.jaxnet.com/~mjohnson/*. Particolarmente interessante è il breve saggio dedicato alle tecniche di addestramento dei veri piloti della marina americana.

Ogni campagna ha una trama propria che si sviluppa in tempo reale.

Il giocatore non può attaccare tutto ciò che si muove, ma è ristretto dalla politica internazionale.

Big trouble. I'm outta gas!

La grafica dei bersagli al suolo è leggermente meno dettagliata rispetto a quella dei mezzi aeronavali, ma il gioco include un parco-installazioni molto completo (anche se non al livello di *Tornado*...)

7

\+ Grafica fluida e dettagliata•Requisiti hardware non elevatissimi•Buona l'idea del gioco-campagna

– L'interfaccia utente nel gioco-campagna è ostica e macchinosa•Il modello di volo semplificato potrà non accontentare i puristi•Manuale scarno•Alcuni degli effetti sonori sono particolarmente fastidiosi

http://www.oldgamesitalia.net/

Dal 1984 il divertimento elettronico è la nostra professione!

PC Pilot®

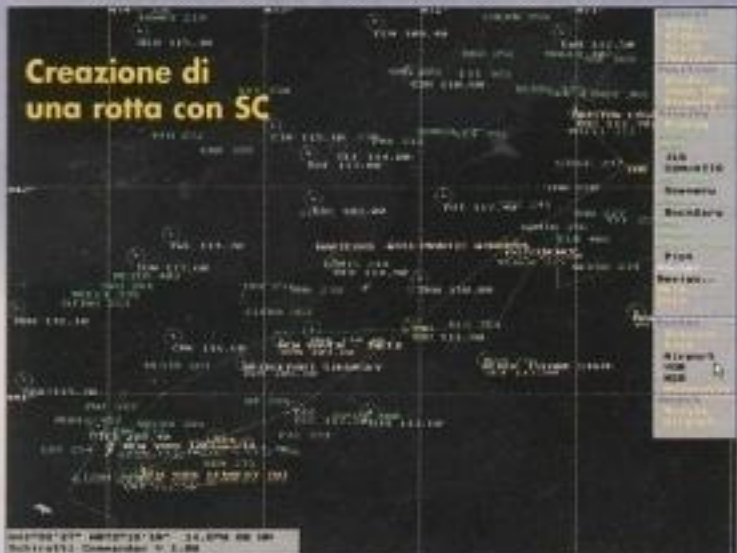
Proposte SoftMail per la simulazione di volo!

E' da oggi con la On Board C... puoi avere uno sconto del ... ed altri numerosi vantag... Telefona subito per sapere co... richiedere la On Board Ca...

Schiratti Commander™ for Flight Simulator 5

99

Il primo tool multi-funzione interamente dedicato a Microsoft Flight Simulator 5!
Concepito e sviluppato in base ai suggerimenti di migliaia di «Piloti di PC», Schiratti Commander™, grazie ad una interfaccia utente semplice da utilizzare, consente di:

◆ Visualizzare una cartina che riproduce tutti i continenti sulla quale è possibile evidenziare gli elementi principali di ogni scenario disponibile come: aeroporti, VOR, NDB, ILS, frequenze COM, piste, taxiways, montagne ed i confini di ogni scenario. E' possibile ingrandire la cartina fino a visualizzare un'area di pochi metri quadri in diverse risoluzioni grafiche da 640x480 fino a 1280x1024! Questa funzione risulta indispensabile a tutti coloro che utilizzano scenari shareware ormai presenti in diverse BBS e su CD-ROM;

Creazione di una rotta con SC

◆ Stampare la cartina sulle stampanti più diffuse come Epson, Fujitsu, Hewlett Packard, Okidata e molte altre ancora;
◆ Creare un piano di volo utilizzando il mouse per tracciarne il percorso direttamente sulla cartina. La stampa del piano di volo consente quindi di avere sempre sottomano tutti i dati necessari alla navigazione;
◆ Visualizzare e stampare i profili verticale ed orizzontale di ogni volo effettuato per verificare il percorso seguito;
◆ Connettere fino a cinque PC tramite porta seriale, modem o rete Ethernet grazie al driver multigiocatore: è così possibile simulare un ambiente ATC dove un PC funge da controllore del traffico aereo e gli altri volano seguendone le direttive. E' anche possibile utilizzare questa funzione come moving map (sfruttando magari il vecchio 386 sepolto in solaio);
◆ Posizionare l'aereo con un semplice click del mouse: dopo aver caricato FS5 ci si troverà nella locazione prescelta.

...INOLTRE: NUOVI SCENARI!
Schiratti Commander™ contiene in esclusiva Scenery Budapest e Scenery Delhi!
...ED ANCORA: CREA I TUOI SCENARI!!
Da oggi puoi anche volare sulla tua città! Infatti, grazie a Scenery MAKER™, puoi creare scenari con la grafica di FS5. Scritto da Maurizio Gavioli della Simula Flightware appositamente per questo pacchetto, Scenery MAKER™ è un potente compilatore che sfrutta tutte le capacità delle varie versioni di FS5 (5.1 compresa) consentendo di creare scenari dalla qualità professionale. Per utilizzare Scenery MAKER™ è possibile disegnare direttamente a video le parti fondamentali mediante Schiratti Commander™ oppure è anche possibile definire i propri scenari con un semplice linguaggio che richiede, però, la conoscenza delle tecniche di programmazione di un linguaggio ad alto livello come il BASIC.
Schiratti Commander™ viene fornito in versione completamente in italiano, in una confezione che comprende sia il dischetto 3,5" HD che il CD-ROM (sul dischetto è presente solo il programma base, per poter utilizzare gli scenari aggiuntivi e Scenery MAKER™ è richiesto un lettore CD-ROM). Richiede FS5 (5.0a, 5.1), 80486DX/33 con 4MB di RAM, MS-DOS 5 o successivo, SVGA. Il manuale di Scenery MAKER™ viene fornito su CD solo in lingua inglese.

Budapest: il Parlamento

99 — SCENERY ITAL...

Flight Simulator 5.1

L'ultima versione di FS comprende nuovi modelli di volo, stalli, visibilità personalizzabile, «Flight Challenges», nuova grafica per gli scenari basata su foto satellite: ora anche su CD-ROM con oltre 250 aeroporti!

ESCLUSIVA SOFTMAIL: ogni confezione comprende un fantastico scenario Shareware per FS5!

139 139 in italiano — contiene Italy 1.2

69 69 — Manuale in italia...

Novità rispetto a FL:
- Cessna 172
- Piper Cherokee
- Mooney 201
- Beech Bonanza
- NAV2, ADF

E' anche possibile richiedere l'aggiornamento da FL a FLP

Flight Shop su CD contiene anche Beech Baron, FA-18, DC3

Disegnare un aereo con Flight Shop

HANGAR

Prodotto	Prezzo
Air Power NUOVO (CD-Italiano)	99
Apache (CD-Italiano)	99
ATP+3DAGS+Scenery Italy	290/disk; 399 CD
ATP - 3DAGS+Scenery Italy	158
ATP - Svizzera	99
Aviation Adventure NUOVO (CD-Italiano)	99
EF 2000 NUOVO (TFX 2, CD-Italiano)	129
Flight Unlimited (CD-Italiano)	99
FS4/5 - Scenery Italy 1.2	99
FS5 - Europa 1 o Las Vegas (anche CD) cadauno	79
FS5 - Hawaii NUOVO (solo CD per 5.1)	59
FS5 - Hong Kong NUOVO (FS5.0a, 5.1)	59
Precision Approach (anche CD)	69
Top gun NUOVO (CD-Italiano)	99
Joy. Thrustmaster F16 TQS	399
Joy. Thrustmaster FCS Mark II	190
Joy. Virtual Pilot PRO (con driver FS5.1)	225
Joy. Virtual Pedals	225

Richiedi subito il catalogo gratuito SoftMail a colori dove troverai anche libri, posters, CD multimediali e tutti i prodotti dedicati alla simulazione di volo su PC!

Disco — CD — Disco&CD — Libro — Hardware
Prezzi IVA inclusa ed in migliaia di Lire

Buono d'ordine da inviare a:
LAGO SoftMail • Casella Postale 293 • 22100 COMO

Punto vendita a Como in Via Benzi 18

HAI FRETTA?
TELEFONA IL TUO ORDINE ALLO:
031—300.174
O INVIA UN FAX AL:
031—300.214

COGNOME E NOME
INDIRIZZO E N° CIVICO
CAP, CITTÀ E PROVINCIA
PREFISSO E N° TELEFONICO

DESCRIZIONE PRODOTTO		PREZZO
	❑ Disco ❑ Libro ❑ CD ❑ Hardware	
	❑ Disco ❑ Libro ❑ CD ❑ Hardware	
	❑ Disco ❑ Libro ❑ CD ❑ Hardware	
CATALOGO/AGGIORNAMENTO SoftMail		OMAGGIO
FIRMA (SE MINORENNE QUELLA DI UN GENITORE)	Contributo spese di spedizione Lire	10.000
	TOTALE LI...	

FORMA DI PAGAMENTO PRESCELTA
❑ Pagherò al postino in contrassegno
❑ Allego assegno NON TRASFERIBILE intestato a: LAGO S...
❑ Ricevuta di versamento nel C/C Postale N° 12810222 inte... a LAGO SNC (in originale)
Vi autorizzo ad addebitare la somma dovuta sulla mia:
Carta di Credito Numero
Scadenza

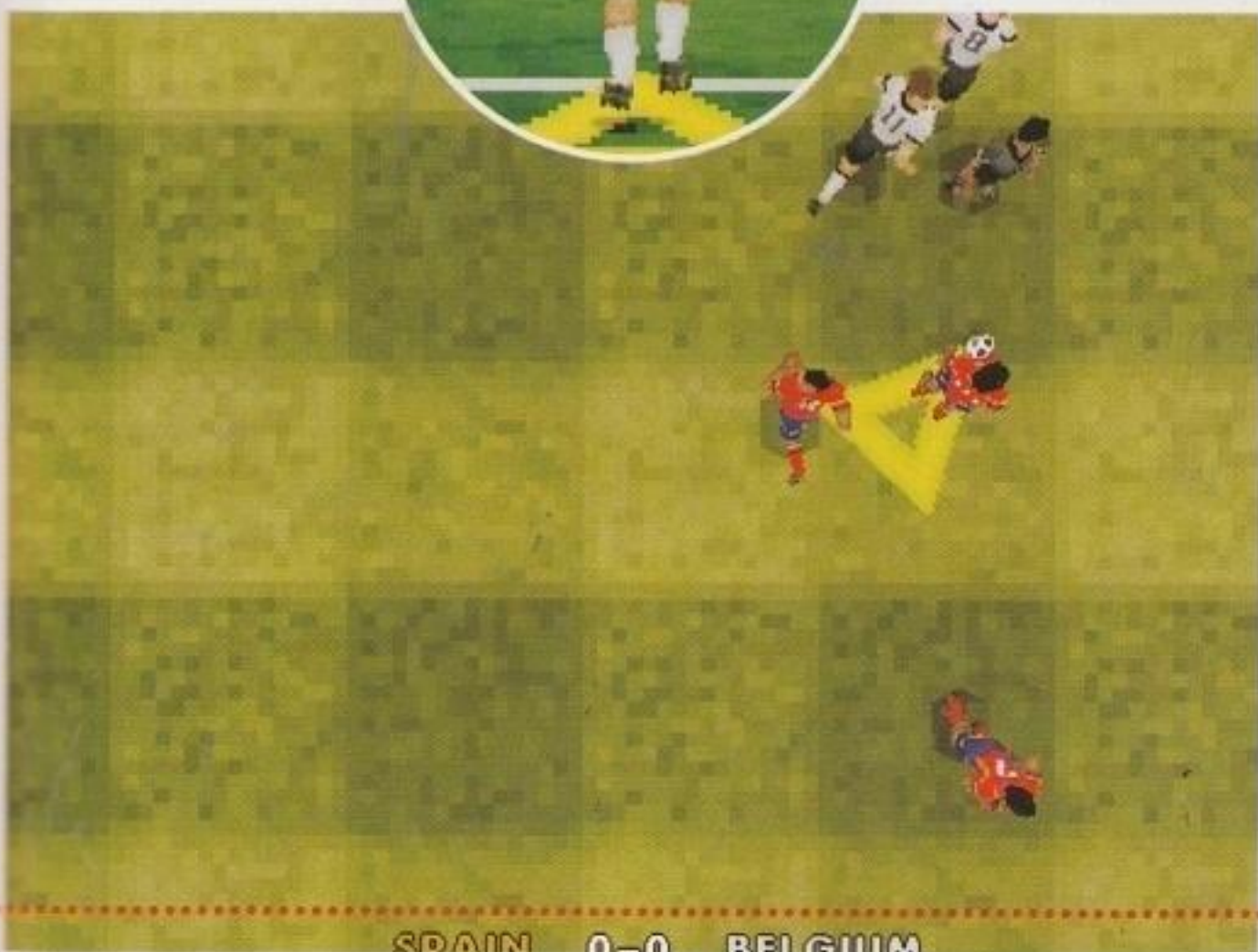
ACTUA SOCCER

Ormai le parole "3D" e "texture mapping" sono all'ordine del giorno quando si parla di videogiochi; abbiamo visto picchiaduro e giochi di piattaforme "rivisitati" in chiave tridimensionale e, immancabilmente, è ora il turno di una simulazione calcistica…

Con un insidioso tiro rasoterra la Svezia è riuscita a passare l'estrema difesa della Russia.

Sistema: **PC CD-ROM**
Genere: **SPORTIVO**
Software House: **GREMLIN**
Sviluppatore: **INTERNO**

Dopo l'incredibile exploit di *FIFA '96* il metro di giudizio dei giochi di calcio ha necessariamente subito delle modificazioni, non solo perché il titolo della Electronics Art è riuscito a imporsi come miglior prodotto per PC, ma anche perché rappresenta, in un certo senso, il punto di contatto tra due generi differenti nell'ambito del calcio al silicio: quello simulativo e quello "Arcade". Evitando di includere nel discorso i titoli che si occupano della gestione manageriale, si possono riferire al primo genere i giochi alla *Kick Off*, che univano alla iniziale complessità un realismo (soprattutto nella costruzione delle azioni) a dir poco incredibile, mentre al secondo tutti quei prodotti che contavano essenzialmente sull'immediatezza e la semplicità del gioco, cadendo però nella monotonia.

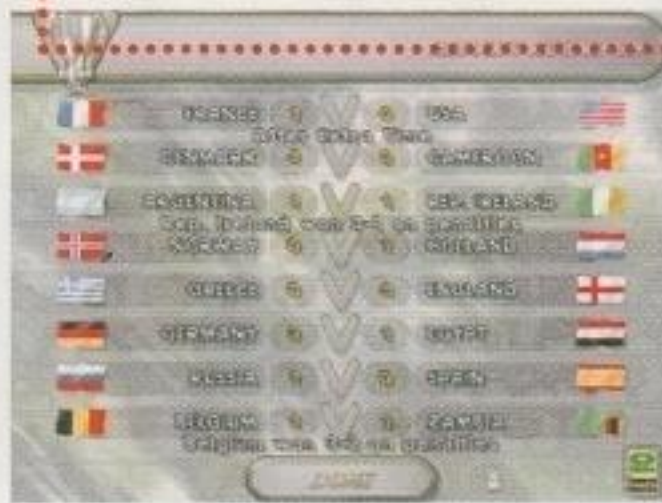
Questo nuovo calcio della Gremlin appartiene senza alcun dubbio a questa seconda categoria di giochi per un gran numero di motivazioni che lo fanno partire in "svantaggio" nel confronto con il titolo della EA. Infatti si capisce sin dalla prima partita che *Actua Soccer* è stato studiato per essere il più immediato possibile (ne è un esempio l'uso di

La visuale dall'alto è stata realizzata piuttosto bene. Purtroppo però il pallone non viene centrato nello schermo che scrolla troppo lentamente. Spesso infatti capita che il giocatore con la palla esca dallo schermo.

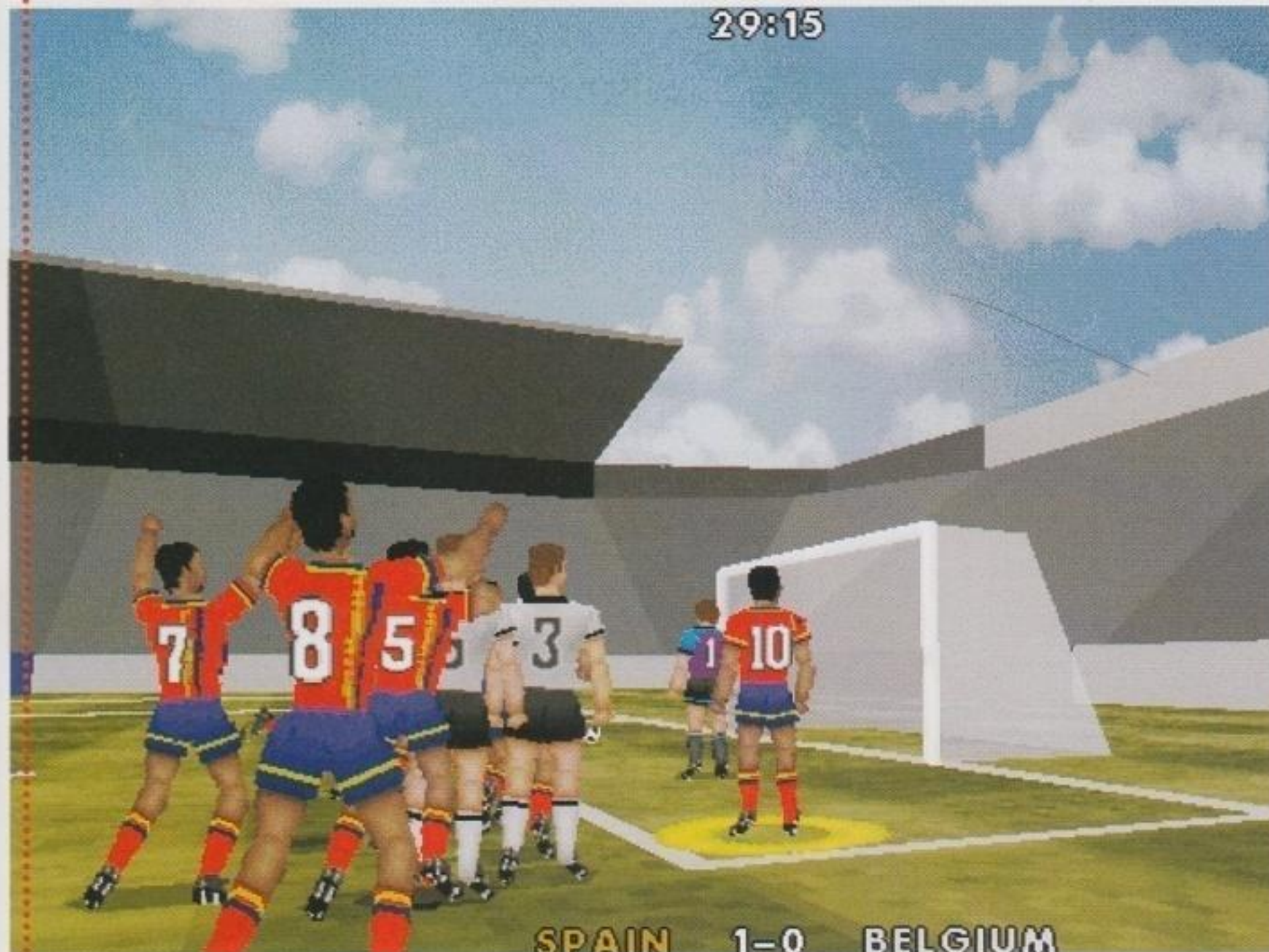
Per riuscire a giocare in alta risoluzione senza problemi di rallentamento su un Pentium 75 dovrete necessariamente togliere le texture dello stadio.

ARBITRO

Una delle più interessanti caratteristiche di *Actua Soccer* è la possibilità di scegliere l'arbitro tra quelli disponibili. Naturalmente ognuno di essi non sarà uguale al precedente ma, in relazione alle due caratteristiche base (l'attenzione e la severità), si comporteranno in campo in maniera differente punendo più o meno severamente i falli oppure chiudendo un occhio in più di una situazione.

soli due tasti sul joypad): i giocatori hanno infatti accesso a un numero piuttosto limitato di azioni che varia a seconda della situazione in cui si trovano (la rovesciata e il colpo di testa saranno per esempio accessibili solo quando la palla è in volo). Il risultato di questa scelta è quanto mai evidente: una rosa di possibilità di gioco poco varia, a tutto vantaggio del divertimento e della frenesia.

Dal punto di vista delle opzioni avrete comunque di che saziarvi; accedendo all'apposito menu potrete modificare i diversi parametri di gioco come il fuorigioco, i falli, i calci di punizione e la scelta dell'**arbitro**. Potrete ovviamente accedere anche alle diverse modalità di gioco, che si dividono in amichevole, campionato e coppa (nulla di nuovo, dunque), anche se a vostra disposizione avrete "solo" una scelta di 32 squadre

La schermata riassuntiva delle partite fornisce i risultati degli incontri disputati.

Nella schermata di selezione dei giocatori potete notare le stellette accanto agli "Star Player".

Dopo ogni gol la maggior parte dei giocatori della squadra che ha segnato si raduneranno intorno al marcatore per festeggiare la sua impresa.

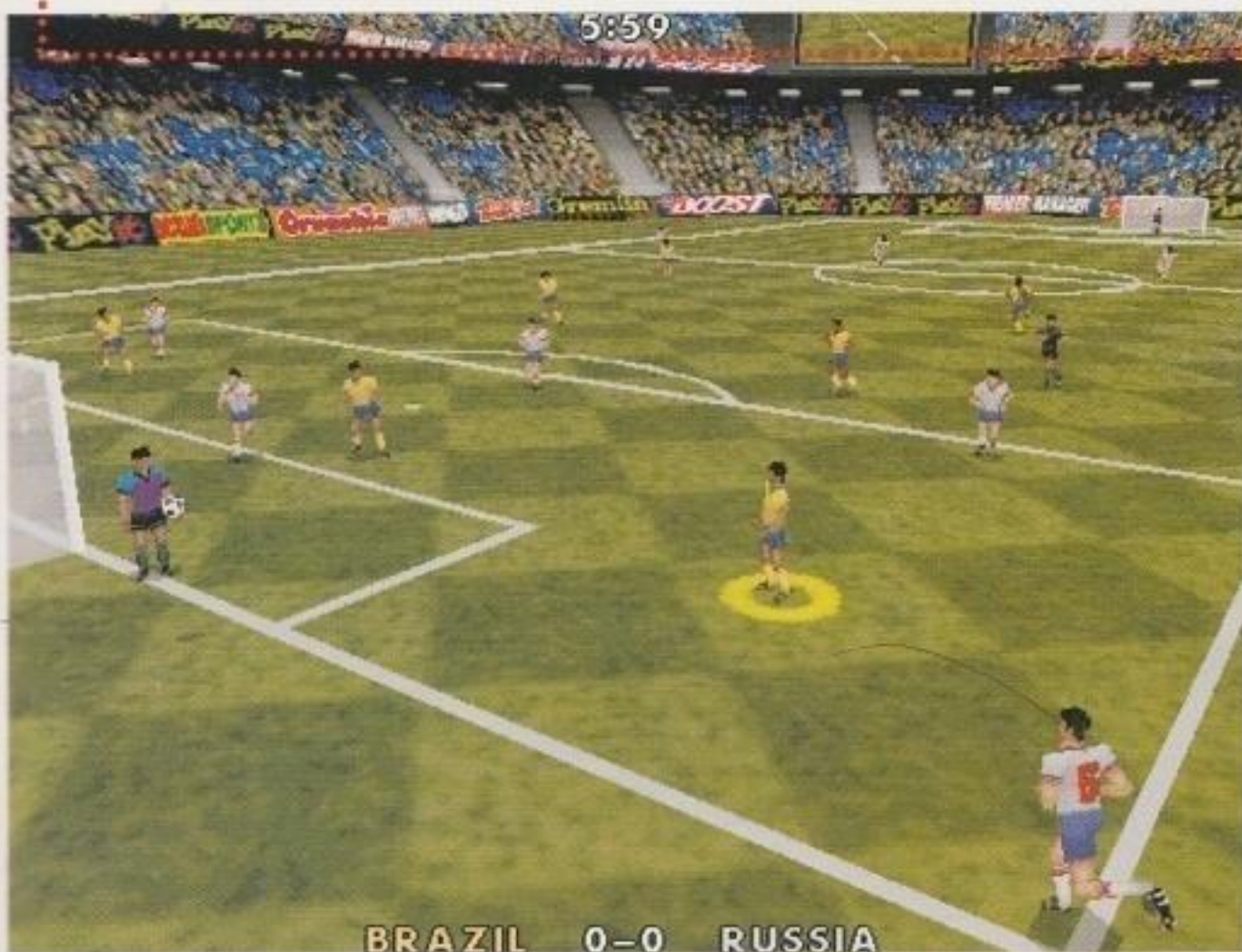
Info

Per giocare ad *Actua Soccer* consigliamo di utilizzare almeno un 486 DX2 a 66 MHz con 8 Mb di RAM e CD-ROM a doppia velocità. Con questa configurazione potrete giocare fluidamente in bassa risoluzione eliminando qualche particolare del fondale; per accedere alla SVGA avrete però bisogno almeno di un Pentium e comunque, nel caso si tratti di un 90, dovrete rinunciare al massimo dettaglio in favore di una fluidità maggiore. Il programma supporta poi, come schede sonore, l'uso della SoundBlaster (PRO, 16 e AWE32), delle due Gravis Ultrasound (normale e MAX) e del Microsoft Sound System. Vi consigliamo inoltre di utilizzare un joypad, anche se risulta inutile l'uso dei quattro tasti, in quanto il programma ne supporta solo due. Per installare *Actua Soccer* avrete bisogno di almeno 24 Mb liberi sull'hard disk; sono comunque disponibili altre due installazioni, una da 43 e una da 81 Mb che riducono notevolmente i tempi di accesso al CD.

http://www.oldgamesitalia.net/

VISUALI

Com'è ormai d'abitudine nei giochi sportivi dell'ultima generazione, anche in *Actua Soccer* sono presenti numerosi tipi di visuale. La migliore di tutte è sicuramente quella che sfrutta la telecamera via cavo, che riesce a seguire perfettamente l'azione dando comunque una buona visione di gioco. Da notare anche la presenza di una visuale dall'alto in stile *Kick Off* che tuttavia ha il grave difetto di non centrare la palla e di scorrere troppo lentamente rispetto al movimento dei giocatori.

Ogni calcio piazzato è accompagnato da un cambio di visuale per fornire la miglior visione di gioco possibile. Tutti questi cambi sono effettuati tramite spettacolari rotazioni.

prese dai team nazionali, tutte naturalmente composte dai giocatori reali con i loro numeri corretti. A questo riguardo, per rendere le differenti caratteristiche di ogni giocatore (e di conseguenza il valore della squadra), è stato scelto un sistema molto più semplificato rispetto ai numerosissimi valori presenti in *FIFA*, alcuni calciatori, inoltre, avranno di fianco al loro nome una stellina con un simbolo (lampo per i tiri, occhio per la prontezza, ecc.) che ne indicherà le caratteristiche eccezionali.

Per finire la lunga lista delle possibilità che il gioco offre, è necessario segnalare la possibilità (come accadeva in *FIFA '96*) di selezionare la modalità di gioco tra "arcade" e "simulation", che influenza la frenesia del gioco, di scegliere tra diverse **visuali** e di settare i vari livelli di dettaglio (immancabile l'alta risoluzione "Pentium Only"), come la definizione del campo e delle linee di gioco e l'abilitazione delle texture sugli spalti e sui giocatori. Tutto il gioco è stato infatti realizzato tramite l'uso di poligoni solidi ricoperti di texture veramente di alta qualità, soprattutto per quel che riguarda i giocatori, che sono senza dubbio tra i più realistici visti in un videogioco. Tutte le animazioni dei loro movimenti sono state realizzate con una cura particolare e rasentano il limite della perfezione. Purtroppo anche questo aspetto ha un risvolto negativo ai fini di gioco che riguarda le scivolate: queste, infatti, riprodotte nel più piccolo dettaglio, sono estremamente lente e capita molto spesso che il giocatore a cui è stata rubata la palla riesca a riconquistarla prima che quello entrato in scivolata si rialzi. Si tratta di un difetto senza dubbio piuttosto fastidioso ma di importanza non eccessivamente rilevante dal momento che è consigliabile rubare sempre la palla "utilizzando" il contrasto tra i giocatori.

Il sonoro merita invece un discorso a parte, perché vanta uno dei più bei commenti digitalizzati che si possano udire: in maniera molto simile a *FIFA '96*, il commentatore chiama per nome ogni singolo giocatore che tocca la palla enfatizzando il tono a seconda della situazione in cui quest'ultimo si trova, in aggiunta ai vari commenti personali che esprime (molto più vari rispetto al titolo della EA). Non mancano naturalmente i vari effetti folla e le diverse musiche che accompagnano i menu di selezione (si tratta sempre di tracce audio del CD).

Analizzando nel complesso **Actua Soccer** bisogna ammettere che ci troviamo davanti a un gioco di calcio dalla realizzazione tecnica di alto livello, che tuttavia non ha eccessive pretese a causa della sua semplicità, che lo cataloga fra i titoli divertenti, adatti più a chi non ha voglia di avere a che fare con interminabili tabelle o numerosi parametri da settare.

Carlo Barone

Il replay (richiamabile in ogni momento con F1) dà la possibilità di osservare le azioni migliori.

ACTUA SOCCER

Questo titolo di calcio è il primo rappresentante della serie Actua Sport della Gremlin, dove il prefisso "Actua" sta per "actually", nel senso di "reale". Il prossimo gioco di questa serie sarà *Actua Golf*, che promette di utilizzare lo stesso motore utilizzato dal gioco di calcio.

7

+ Divertente da giocare e molto immediato • Grafica di alto livello, soprattutto nella realizzazione dei giocatori • Ottimo il commento digitalizzato • Possibilità di gioco in rete fino a 20 giocatori

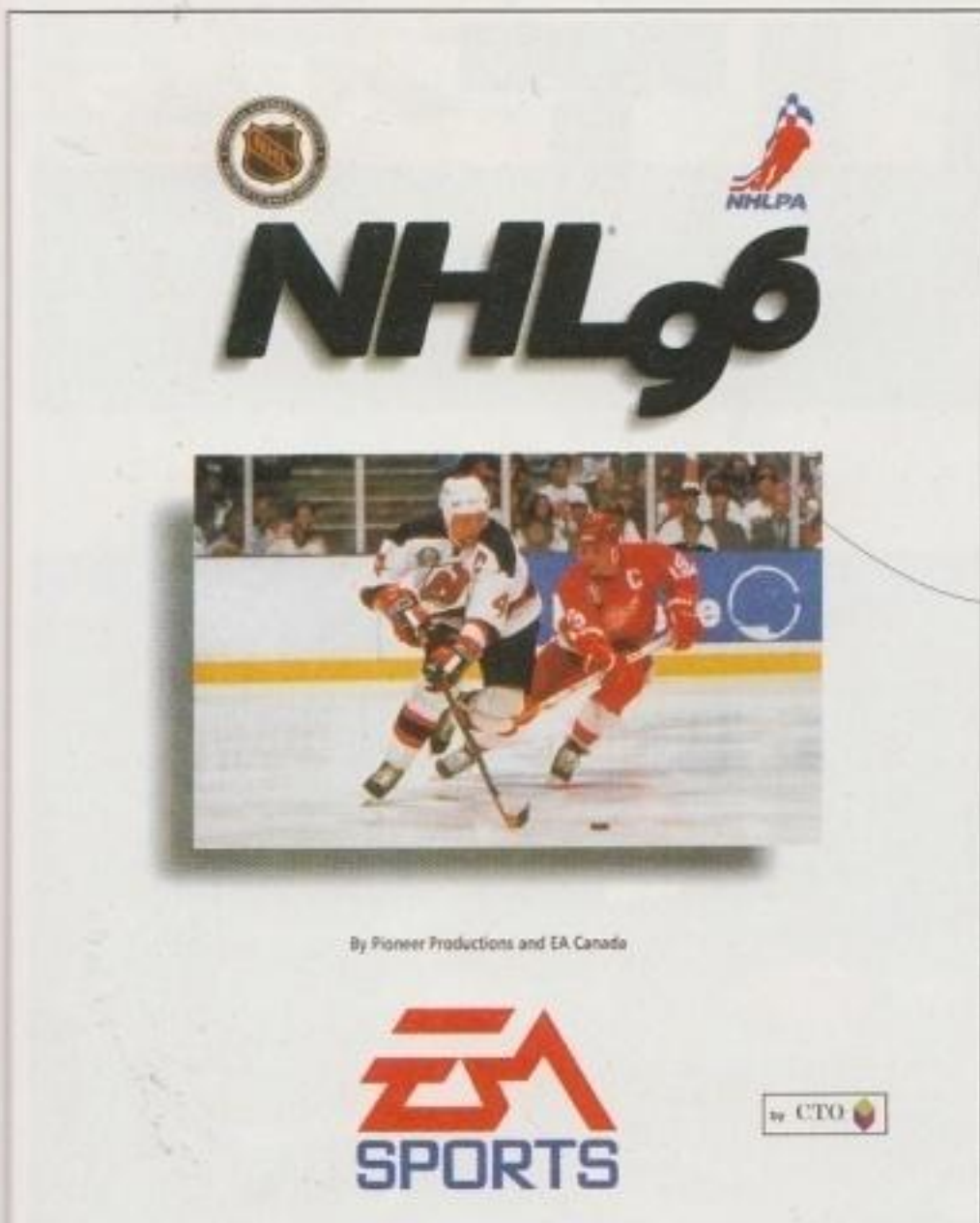
– Manca quasi totalmente di aspetti prettamente simulativi • I giocatori si rialzano troppo lentamente dopo un tackle • Esistono schemi "fissi" per segnare i gol

http://www.oldgamesitalia.net/

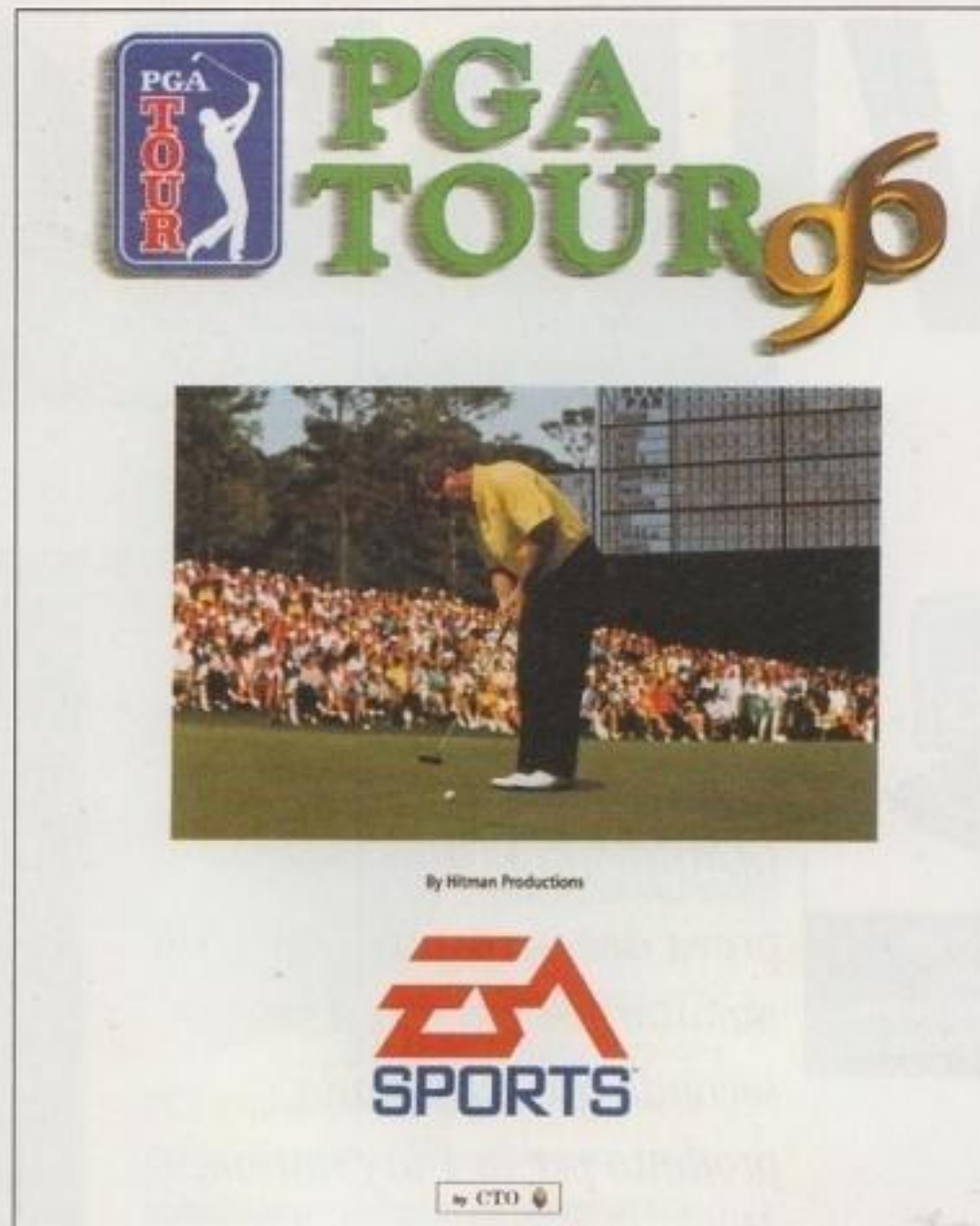
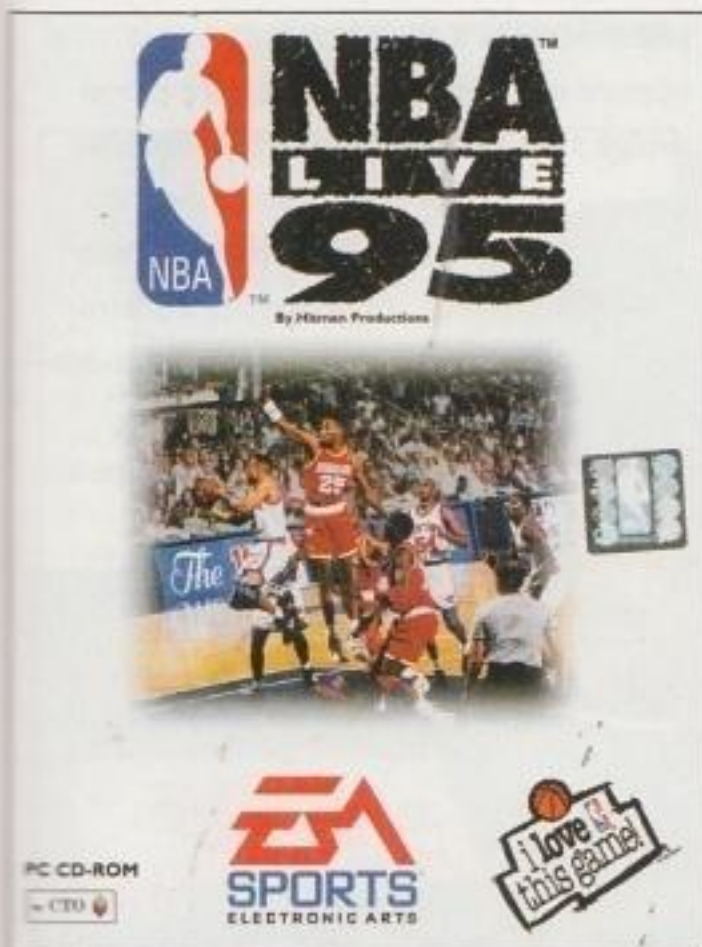
C.T.O. BIG NEWS • C.T.O. BIG NEWS • C.T.O. BIG NEWS • C.T.O. BIG NEWS

DRIBBLING, PIVOT, POCHE CHECK, RUCKS, SWING...

CD-ROM PC

NOVITÁ!
ANCHE PER
SONY PLAYSTATION
E SEGA SATURN

MANUALE
E SOFTWARE
IN ITALIANO

Con l'ausilio della tecnologia Virtual Stadium™, vivrai in prima persona le emozioni della partita. I giocatori si muovono con movimenti altamente realistici grazie alla tecnologia EA SPORTS™ MotionDesign™ e Silicon Graphics.
12 Campionati Internazionali incluso il Campionato Italiano, Torneo e Playoff.
Realismo totale: eleganti pallonetti, rovesciate spettacolari, uno-due velocissimi e salvataggi in extremis.

http://www.oldgamesitalia.net/

Un'esperienza sportiva elettrizzante. L'entusiasmo coinvolgente e fragoroso delle finali della Stanley Cup® farà da sottofondo alle tue spettacolari azioni in campo. Tutte le squadre NHL e i giocatori NHLPA™ partecipano con i loro stili di gioco.

Un classico delle simulazioni di golf in una versione molto più veloce e completamente rinnovata nell'interfaccia, nella presentazione e nella tecnica di swing.

NBA LIVE 95

By Hitman Productions

EA SPORTS ELECTRONIC ARTS

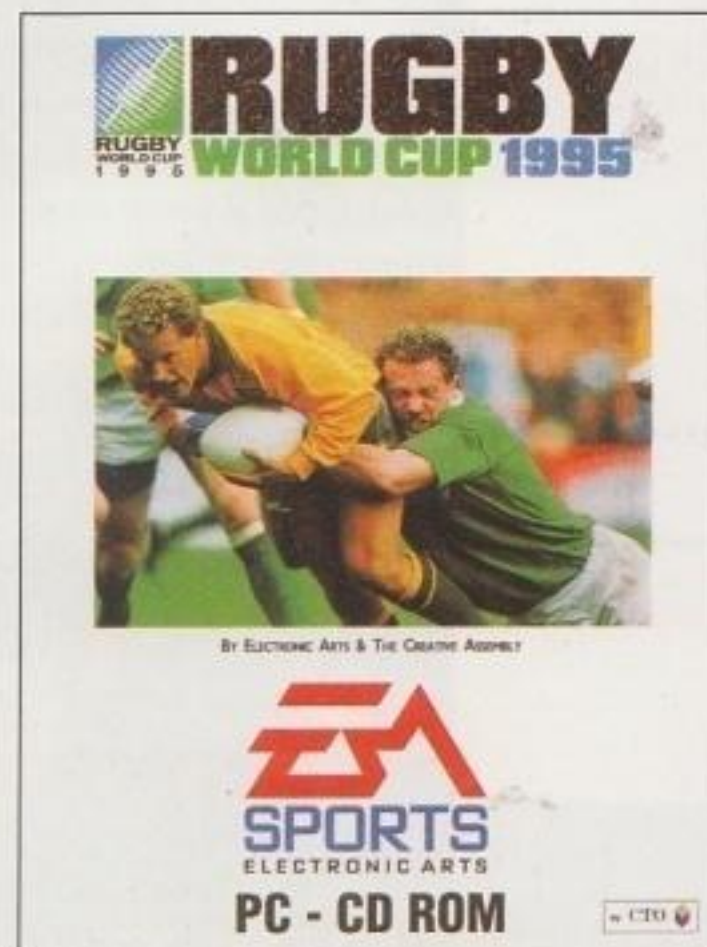
i love this game!

PC CD-ROM

by CTO

La grafica ad alta risoluzione e una speciale prospettiva del campo rendono questo gioco una miscela perfetta di azione e strategia. Con tutte le 27 squadre NBA™ ed i giocatori del campionato 1994-95.

RUGBY WORLD CUP 1995

By Electronic Arts & The Creative Assembly

EA SPORTS ELECTRONIC ARTS

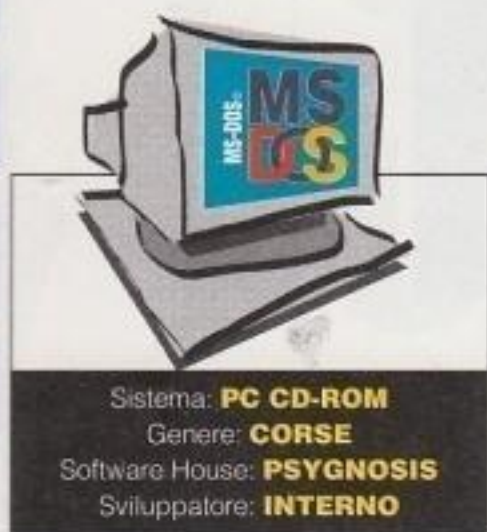
PC - CD ROM

by CTO

Azione veloce e potente nell'unica simulazione ufficiale della Coppa Mondiale di Rugby 1995. Con le 16 squadre qualificate per la Coppa del Mondo di Rugby 1995 e i giocatori veri impegnati in tutte le azioni tipiche di questo appassionante sport.

http://www.oldgamesitalia.net/

WIPEOUT

Sistema: **PC CD-ROM**
Genere: **CORSE**
Software House: **PSYGNOSIS**
Sviluppatore: **INTERNO**

Dopo il grande exploit del mese scorso con Destruction Derby, *la Sony Interactive (il nuovo nome con cui viene identificata la Psygnosis) prova ancora a fare centro sui monitor dei PC con il suo secondo gioco di guida prodotto per la PlayStation. Riuscirà a replicarne il successo?*

SUPER MARIO KART E F-ZERO

Per quanti non lo sapessero, si tratta dei due più bei giochi di corsa mai usciti per la console Super Nintendo. Basati entrambi sul famoso MODE 7, che permette rotazioni incredibili, sono tuttora rimasti imbattuti in questo campo: il primo grazie alla grande opzione che consentiva il gioco in multiplayer tramite lo split-screen, il secondo per la velocità che riusciva a raggiungere.

In un non ben precisato lontano futuro, sulla cara Terra, le gare automobilistiche sono ormai soltanto ricordi di un tempo passato; al loro posto sono infatti nate delle corse molto più avvincenti che si basano sull'uso di veicoli estrmamente particolari. Questi non sfruttano più le ormai vetuste quattro ruote ma "galleggiano" sorretti da particolari cuscinetti d'aria e sospinti da una sorta di propulsore. Su queste fantascientifiche macchine si sfidano otto piloti nell'ovvio tentativo di conquistare la prima posizione, impresa davvero molto ardua: tutte le piste proposte nel gioco, data l'eccezionale manovrabilità di questi veicoli, sono infatti degli assurdi grovigli di curve, paraboliche, salti al limite del possibile, tunnel e molto altro ancora.

La caratteristica che rende maggiormente avvincente queste gare è la presenza di particolari "mattonelle" poste sulla strada, che una volta sorvolate danno al mezzo particolari proprietà (un po' come accadeva in **Super Mario Kart e F-Zero**). È possibile infatti incontrare delle frecce blu che accelerano il veicolo oltre la sua normale velocità, oppure sorvolare delle piattaforme che, a seconda del colore, forniscono bonus di diverso tipo: questi vanno speciali Turbo o Scudi, fino ad arrivare alle armi (tipo missili o mine) con cui è possibile rallentare gli avversari. Differentemente da *High Octane*, il titolo della Bulfrog che maggiormente ricorda questo *Wipeout*, le vetture in corsa sono praticamente indistruttibili: infatti il ricevere un colpo, sbagliare un salto o urtare contro un muro, avrà come sola conseguenza una perdita di velocità più o meno elevata, senza causare alcun danno alla struttura del veicolo.

A disposizione del giocatore saranno inizialmente soltanto sei differenti piste in cui è possibile gareggiare in una normale corsa singola, in un campionato (in cui è necessario qualificarsi almeno terzi per poter accedere alla pista successiva) oppure nel "Time Trial", una gara che si svolge senza avversari e senza bonus in cui il vostro unico nemico sarà il tempo. Nel caso riusciate poi a terminare il gioco in modalità campionato, potrete accedere alla

Le gallerie in tutte le piste mancano degli strabilianti effetti di luce che erano presenti nell'originale, così come è stata peggiorata la grafica delle esplosioni.

La visuale in soggettiva permette di percepire maggiormente l'effetto velocità, soprattutto quando si sta per prendere un Turbo.

http://www.oldgamesitalia.net/

Prendendo il bonus appropriato (di colore bianco) potrete proteggere per breve tempo il vostro veicolo con una barriera che lo renderà invulnerabile ai colpi nemici.

nuova batteria di sei piste, identiche alle precedenti, ma da percorrere al doppio della velocità, più una settima pista che otterrete solo arrivando primi in tutte e sei le piste "iperveloci", aumentando notevolmente la longevità del prodotto.

Tutto quello che è stato detto finora avrebbe sicuramente fatto di questo *Wipeout* un gran titolo se non fosse per la sommaria realizzazione tecnica che lo fa letteralmente sfigurare di fronte all'originale per PlayStation; dopo l'eccellente lavoro che quelli della Reflections avevano compiuto nel convertire *Destruction Derby* era leggittimo aspettarsi un altro gioco di grande qualità, ma purtroppo questo non è avvenuto, visto che della programmazione si è occupato qualcun altro. Se da un lato tutte le texture, in particolare quelle dei **veicoli**, sono state realizzate piuttosto bene, non è possibile affermare lo stesso sull'uso dei colori (nel realizzare il cielo o le scie dei missili per fare alcuni esempi), che risulta in più di un'occasione molto approssimativo di scarso effetto.

Il difetto che però maggiormente tradisce questa conversione di *Wipeout* per PC risiede nella mancata riproduzione del grandioso effetto velocità dell'originale, vero punto di forza del gioco, a causa di uno scrolling piuttosto scattoso e approssimativo: il gioco è stato provato su Pentium 90 "in parallelo" con l'originale Playstation e ha dimostrato tutte queste lacune in maniera molto evidente. In certi punti dei tracciati sembra quasi che la macchina vada all'indietro e, in queste condizioni, è estremamente arduo eseguire le curve con l'alta precisione che *Wipeout* richiede, peggiorando sensibilmente il sistema di guida che rimane tuttavia tra i più semplici e immediati.
A questa grave lacuna è poi necessario aggiungere i difetti che erano propri anche dell'originale, come lo scarso numero di nemici con cui competere e la relativa lentezza dell'aggiornamento in lontananza dei poligoni sullo schermo: per quel che riguarda il primo è infatti molto raro vedere più di due veicoli contemporaneamente sullo schermo e quindi le lotte per le posizioni si risolvono spesso in duelli uno contro uno senza la possibilità di assistere a sorpassi spettacolari di due o più avversari. Il problema dell'aggiornamento video troppo lento (che inoltre è stato portato all'estremo nella versione PC) è invece ben più grave: capita, in certe occasioni (essenzialmente dove abbondano i poligoni da disegnare, a esempio in una galleria), di non capire che cosa ci riservi la pista davanti a noi, con conseguenti incidenti che causano la perdita di preziosi secondi.

Chi, insomma, dopo aver visto *Destruction Derby* pensava di non essere più "obbligato" ad acquistare una Playstation (chi vi parla apparteneva a questa categoria) sarà probabilmente costretto a rivedere ulteriormente le proprie decisioni, in attesa delle future conversioni degli altri titoli del gioiellino di casa Sony.

Carlo Barone

Info

Per affrontare queste futuristiche corse "automobilistiche" avrete bisogno minimo di un 486 DX2 a 66 MHz con 8 Mb di RAM e CD-ROM a doppia velocità. Con questa configurazione il programma è giocabile solo togliendo tutte le texture e rimpicciolendo le dimensioni dello schermo. Il processore minimo per giocare a massimo dettaglio rimane il Pentium 90, ma è consigliato averne uno ancora più veloce (!). Il programma supporta l'uso di tutte le Sound Blaster ma non della Gravis Ultrasound. È possibile giocare con il joystick (manca l'opzione per l'uso di uno a quattro tasti) che comunque non ricopre tutte le funzioni della tastiera. Il gioco non richiede alcun tipo di installazione ma copia su HD solo i file di salvataggio.

VEICOLI

Prima di cominciare un campionato o una gara singola dovrete scegliere una delle quattro macchine disponibili e il pilota (tra i due disponibili per mezzo) che la guiderà. Mentre la scelta del pilota è puramente coreografica (influenza i colori dell'auto), quella della macchina ha un peso più importante. Ogni vettura possiede infatti dei valori ben definiti di velocità massima, accelerazione e tenuta che influenzano notevolmente la guida.

In questo punto della prima pista dovrete affrontare un bel salto e stare molto attenti all'atterraggio.

FATAL RACING

Sistema: **PC CD-ROM**
Genere: **GUIDA**
Software House: **GREMLIN**
Sviluppatore: **INTERNO**

SCREAMER

C'è per caso ancora qualcuno che non conosce il capolavoro della Graffiti, il gioiello di Antonio Farina, l'inno della riscossa italiana nel mercato dei videogiochi? Chi, fatemi vedere chi non ha ancora ammirato l'estasiante grafica di *Screamer*, la sua incredibile velocità e fluidità, l'azione di gara frenetica e coinvolgente; chi non ha ancora apprezzato il magnifico replay che può riproporre anche l'intera corsa, se la memoria è sufficiente; chi, infine, non sa che da questo mese può trovare la sua copia di *Screamer* in tutti i negozi di videogiochi; chi, da ultimo, se non la smette di leggere questa colonnina laterale e va a comprarlo non lo vede davvero più perché gli scaffali vengono ripuliti. E poi non venite a dirmi che non ve l'avevo detto…

SMARTDRIVE

Nessuna utility del DOS fu più apprezzata dello SmartDrive: questo programma permette di simulare l'esistenza di una cache hardware dell'hard disk, memoria aggiuntiva che consente di ridurre e velocizzare drasticamente gli accessi al disco rigido. La fregatura è che lo SmartDrive richiede per il suo corretto funzionamento di riservarsi un po' della vostra RAM, e questo spesso irrita i programmi più esosi di risorse. Tra questi, manco a dirlo, c'è anche *Fatal Racing*.

Un nuovo gioco di corse arcade si affaccia sul mercato videoludico, a un mese dalla presentazione di Demolition Derby *e a due da* Screamer*:* Fatal Racing *della Gremlin. Riuscirà a insidiare il successo dei suoi predecessori?*

Nonostante la grafica sia abbastanza ben realizzata, non raggiunge assolutamente l'altissimo livello di quella di *Screamer*. Per apprezzarla al massimo del dettaglio, poi, avrete bisogno di un super-computer.

In questo autunno particolarmente intenso per gli amanti dei videogiochi corsaioli, *Fatal Racing* era riuscito a ritagliarsi una certa attenzione da parte degli appassionati grazie alle voci messe in giro da parte dalla Gremlin: a suo dire si trattava di un titolo in grado di competere con la qualità globale esibita da ***Screamer***, con l'aggiunta della possibilità di esprimere un buon potenziale anche sui PC meno veloci. Saranno riusciti gli sviluppatori a mantenere queste promesse?

Purtroppo pare di no. ZETA aveva annunciato l'uscita di questo gioco, senza nascondere anche un certo interesse, ma la fiducia che avevamo riposto nelle capacità dell'importante software house inglese è stata questa volta tradita. Infatti, non solo *Fatal Racing* non è paragonabile agli ultimi prodotti del genere, ma non gira dignitosamente nemmeno su di un 486 DX2/66 MHz con 8 Mb di RAM, macchina certamente non velocissima al giorno d'oggi ma comunque rispettabile. I requisiti hardware dei videogiochi degli ultimi mesi sono pesantissimi, si sa, ma non è corretto solleticare i giocatori "più poveri" promettendo miracoli che non si riescono poi a mantenere. E noi dovremmo saperlo bene…

I tracciati sono piuttosto spettacolari, peccato che siano stati implementati con una certa superficialità…

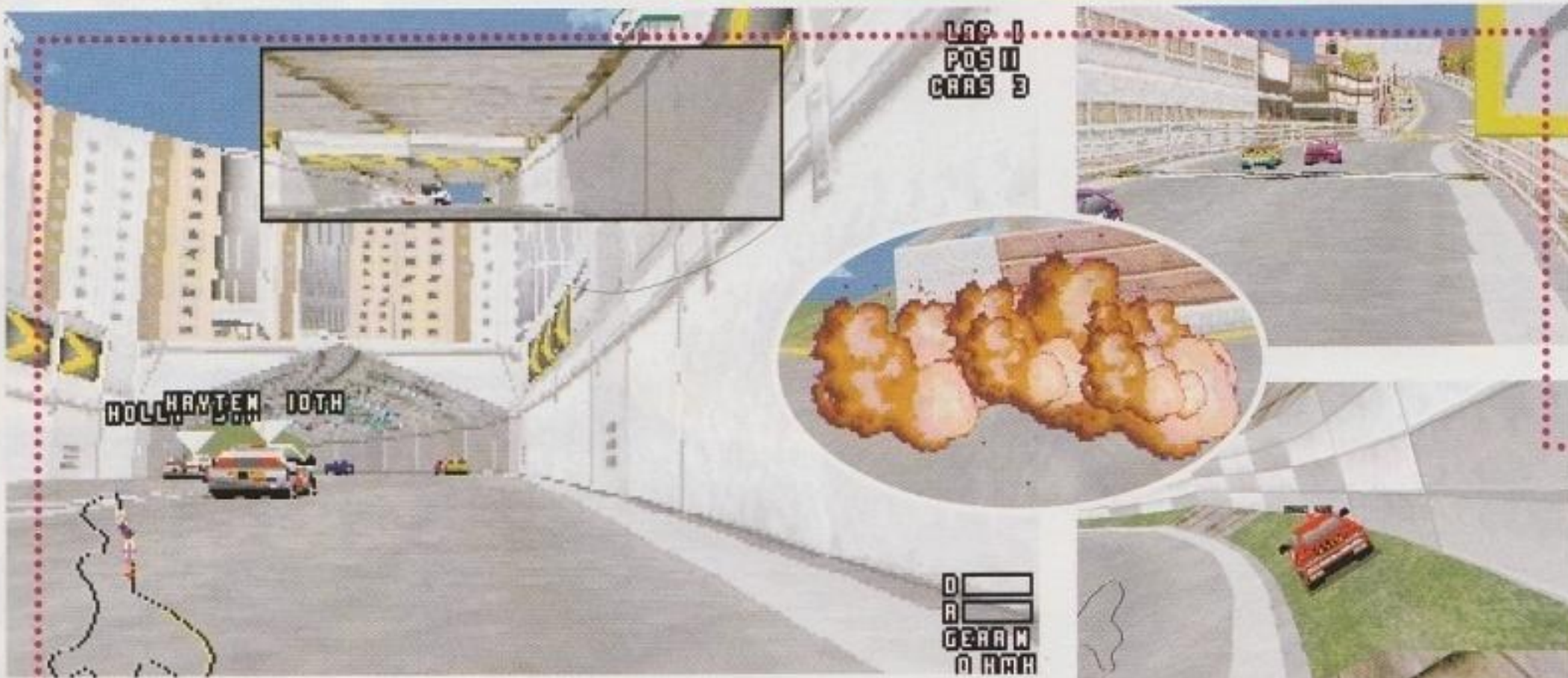
Al termine di un pauroso caricamento iniziale - la cui lentezza esasperante non può essere alleviata dall'utilizzo dello **SmartDrive** a meno che non possediate più di 8 Mb di RAM - viene proposta una breve presentazione, che non è altro che il replay di una gara dimostrativa realizzata dagli sviluppatori. La grafica VGA non è fenomenale, ma sui Pentium si muove degnamente anche con parecchi (ma non pieni) dettagli e il prodotto pro-

Info

Fatal Racing risiede su un CD-ROM occupato per circa 20 Mb, che verranno pressoché interamente copiati sul vostro HD al momento dell'installazione. Nonostante ciò, non è possibile giocare senza aver preventivamente messo il disco argentato nell'unità di lettura, perché il programma, che pure non ha bisogno di accedere al CD per i dati di gioco, si rifiuta di partire: un geniale sistema anti pirateria o una perla di programmazione della Gremlin? A giudicare dal livello di fluidità e di cura della grafica propenderei per la seconda ipotesi. Il sonoro è invece pregevole e comprende, oltre ai soliti effetti sonori, una bella serie di musiche di ottima fattura. Sono supportati joystick di tutti i tipi (volanti vari compresi), le SoundBlaster, le Gravis UltraSound, il Microsoft Sound System e lo standard General MIDI.

L'interfaccia del replay è molto completa ma purtroppo non molto pratica.

Se si esagera con le sportellate si potrebbe arrivare anche a questo: la totale distruzione della vettura.

http://www.oldgamesitalia.net/

Grazie all'utilissmo specchietto retrovisore è possibile tenere d'occhio le vetture che ci seguono a poca distanza. In questo modo possiamo impedirgli di sorpassare bloccandogli la via.

Non mancano le visuali esterne, ideali per le prime, disastrose partite.

mette a prima vista una discreta giocabilità. Il menu principale, ricco e accurato nella sua risoluzione SVGA, conferma la prima impressione di qualità globale del gioco, ma sono solo gli ultimi istanti prima della delusione, che con queste premesse è ancora più cocente.

Scelta la **vettura** e selezionato il circuito, i nodi di *Fatal Racing* vengono infine al pettine: la grafica VGA, a un esame approfondito, risulta piuttosto superficiale e grossolana, oltreché scattosa anche su di un Pentium a 90 MHz al massimo livello di dettaglio.

La giocabilità all'inizio pare comunque salvarsi in questo naufragio, ma ben presto ci si rende conto che su di un Pentium 75 è indispensabile porre radicalmente mano ai gingilli texturizzati per controllare decentemente il mezzo che si guida, e su di un 486 DX2/66 MHz questo è impossibile anche togliendo tutto l'eliminabile (cioè tutto il texture mapping e parecchi oggetti a bordo pista) e riducendo al 50% le dimensioni della finestra di gioco. E questo, se permettete, è davvero inaccettabile: una vera presa in giro dei videogiocatori che non si può tollerare. A questo punto non dovrebbe risultare difficile immaginare che la grafica SVGA, implementata in *Fatal Racing* non si sa bene per quale ricercatore della Intel, appare più che altro come un superfluo rincaro della già pesante dose di rabbia che ci ha assalito.

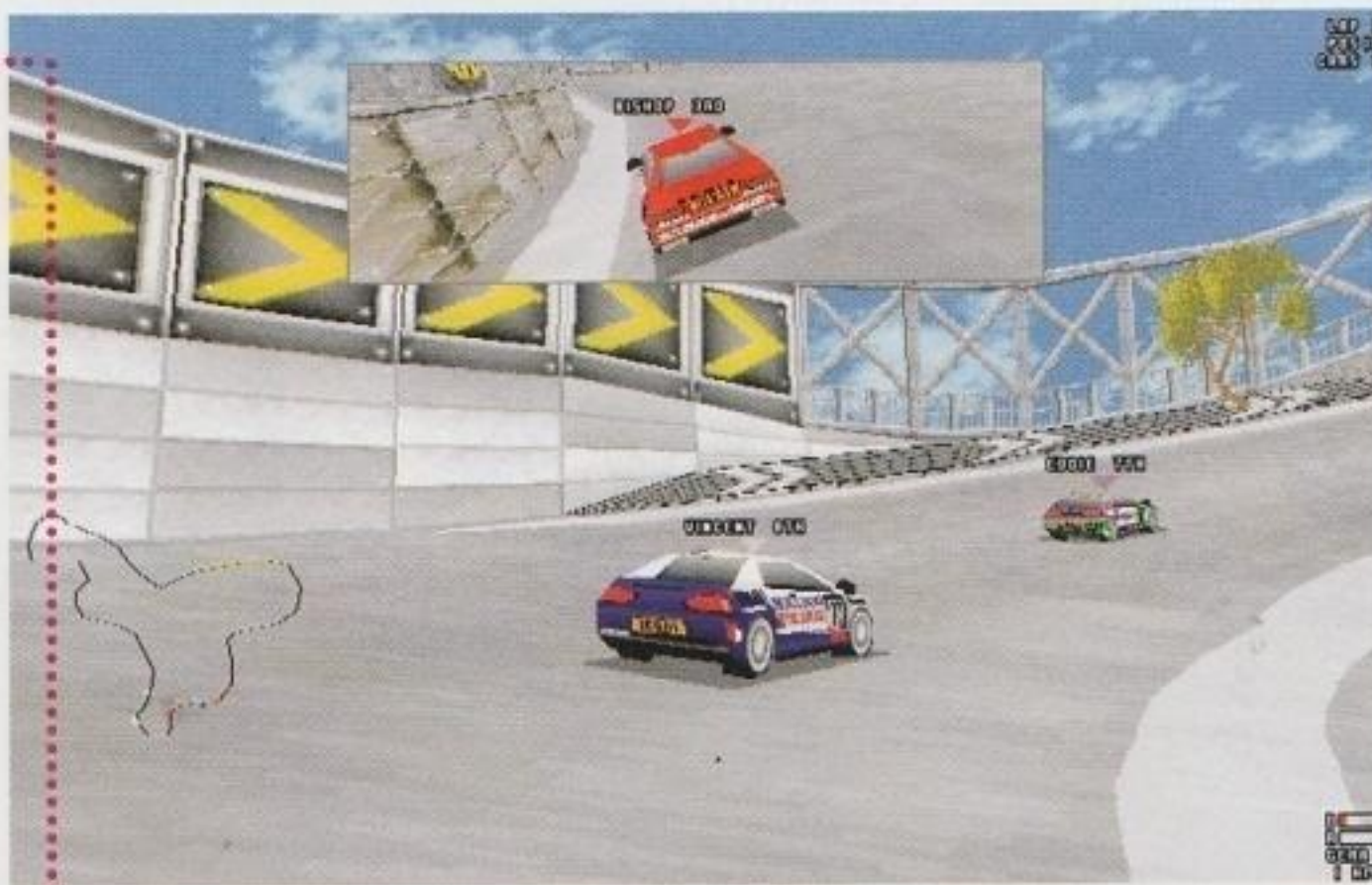
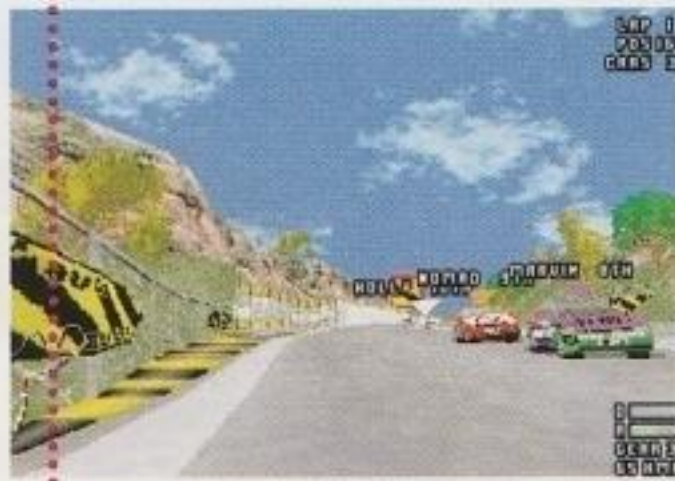
Insomma, i fortunati possessori di Pentium a oltre 100 MHz potrebbero anche prendere in considerazione l'idea di acquistare questo titolo della Gremlin per gustarne l'ottimo supporto sonoro e farsi qualche sfida a due con un amico in split screen, o ancora per la gioia di eliminare, con l'aiuto del compagno di squadra computerizzato, i rivali sbattendoli ripetutamente fuori strada, o infine apprezzare il bel disegno degli otto **circuiti** disponibili, ma questi pochi eletti, con quello che è uscito e continua a essere presentato sul mercato videoludico in questi mesi, potrebbero non faticare molto per trovare qualcosa di ben più interessante con cui impiegare la potenza della loro "belva" a 64 bit.

Simone Bechini

VETTURA

Sono otto le vetture messe a vostra disposizione dagli sviluppatori. I modelli sono assolutamente inventati: non hanno, cioè, niente a che fare con le vetture stradali in circolazione. In compenso differiscono tra loro per parecchi parametri, tra cui frenata, accelerazione, velocità massima, tenuta di strada...

CIRCUITI

Se il motore grafico di *Fatal Racing* non fosse così carente e la grafica così grossolana, il nuovo gioco della Gremlin avrebbe davvero potuto competere con *Screamer*, *Destruction Derby* e - se volete - *The Need for Speed*, visto che offre circuiti dal design davvero accattivante, sebbene poco realistico. Vi attendono infatti incredibili salti, giri della morte e avvitamenti davvero spettacolari, ma purtroppo mal implementati graficamente. Un errore che si era già verificato nel vecchio *Megarace*, capolavoro mancato della Cryo.

La versione SVGA sarà fluida su di un P6 o dovremo attendere il P7? Sono questi i dubbi che vi assaliranno provando l'alta risoluzione di *Fatal Racing*.

La grafica VGA del gioco comincia a essere fluida solo sui Pentium a 90 MHz.

+ Possibilità di giocare in due in split screen•Commenti sonori digitalizzati e musiche di ottima fattura•L'idea di poter dialogare e collaborare con un compagno di squadra è buona, ma è stata implementata malissimo•Il disegno delle piste è molto valido e fantasioso; peccato che siano state realizzate così grossolanamente...

6

– Grafica VGA decente dal Pentium 90 in su•Scattoso con tutti i dettagli al minimo e finestra ridotta al 50% su di un 486 DX2/66 MHz•Deludente rispetto alle aspettative che aveva creato attorno a sé•La versione SVGA non gira bene nemmeno su un Pentium 133

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

HEXEN
BEYOND HERETIC

La Raven continua la strada inaugurata da Heretic, *unendo ancora una volta l'intensità dei mondi di Dungeons & Dragons con la frenetica azione di* Doom. *Sarà veramente un gioco a sé stante o una sterile raccolta di Wad?*

Questo Serpente del Caos è tra i mostri più spettacolari (soprattutto quando viene massacrato ad accettate!); ricorda molto il mostro finale di *Heretic*.

Sistema: **PC CD-ROM**
Genere: **SPARATUTTO 3D**
S. H.: **GT INTERACTIVE**
Sviluppatore: **ID/ RAVEN SOFT.**

L'unico difetto di *Doom 2* era la sua estrema somiglianza con il primo *Doom*: cambiava solo un'arma e i livelli, benché più difficili, erano strutturati nello stesso modo del primo; insomma, più di un seguito era un'espansione molto avanzata e complessa. I programmatori della Raven Software hanno quindi pensato bene di evitare che questo accadesse anche per il seguito ideale di *Heretic*, il tanto atteso *Hexen*.

Basta scegliere l'opzione per iniziare una nuova partita, per accorgersi della prima novità: non dovremo più impersonare un personaggio fisso, ma uno scelto fra tre classi, ovvero guerriero, mago o chierico. Se vi state domandando se vi trovate di fronte a un GdR come **Hexx** o *Ultima Underworld*, i vostri dubbi verranno fugati fin dai primi istanti di gioco: si tratta di un' esplosiva miscela di azione arcade!

Tutti i livelli (circa una trentina) hanno in comune una scelta cromatica oscura e tipicamente gotica: i colori scelti sono tendenzialmente sfumature di grigio e di marrone. Come in *Heretic*, questi colori, uniti a una penombra praticamente continua, tendono a "impastare" l'immagine, che risulta, a volte, un po' troppo sfuocata. Come in *Heretic* , potrete alzare o abbassare lo sguardo e, con l'oggetto magico appropriato, potrete anche volare; inoltre, per fortuna, è stata introdotta la possibilità di saltare per poter raggiungere posizioni irraggiungibili in *Heretic*.

HEXX

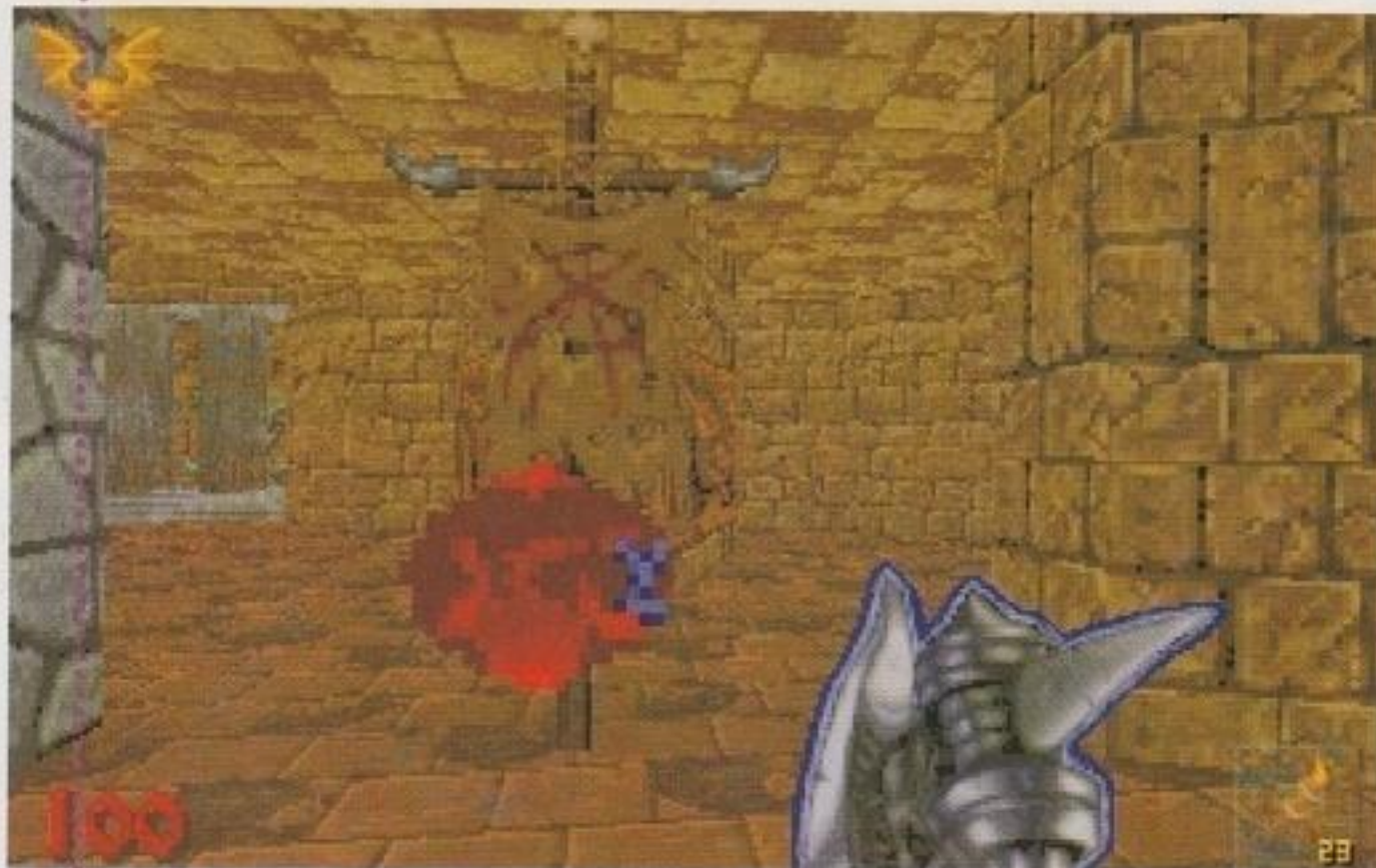
Wizards! o, come lo abbiamo conosciuto qui in Italia, *Hexx*, era forse il primo tentativo di unire un GdR alla *Ultima Underworld* con la frenetica azione di *Doom*: pur trattandosi di un vero e proprio GdR, completo di classi e razze diverse e tutte quelle statistiche che fanno impazzire i patiti del genere (come chi vi scrive), era sbilanciato nei combattimenti verso un'azione tipicamente arcade. Un buon gioco, che però, oggigiorno, potrebbe sembrare un po' superato.

Gli ambienti esterni di *Hexen* sono davvero spettacolari, come questo enorme castello.

Un tipico scenario di *Hexen:* una grotta molto scura, riscaldata da fiumi di lava incandescente e mortale, molti mostri e probabilmente qualche trappola.

http://www.oldgamesitalia.net/

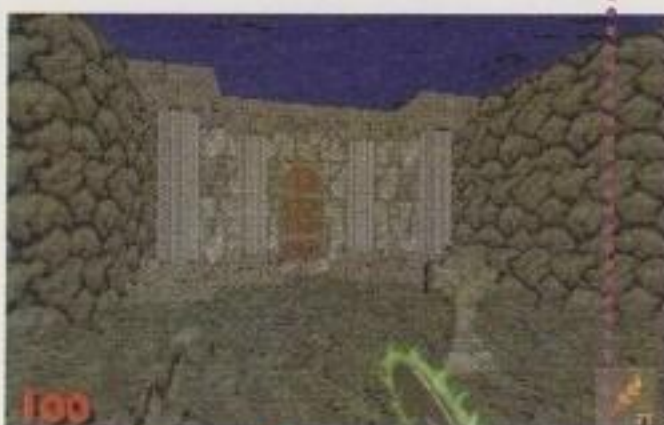
Info

Il programma installa su hard disk più di venti Mb, anche se è possibile giocare direttamente da CD (il tempo di caricamento è ovviamente più lungo). Come riferimento, il computer minimo su cui *Hexen* giri senza troppo problemi è il 486 a 50 MHz, anche se, diminuendo le dimensioni della finestra, è possibile giocarlo su 486 meno potenti.
Hexen è compatibile con tutte le schede sonore della serie SoundBlaster, Wave Blaster, Sound Canvas, Gravis Ultrasound e Pro Audio Spectrum, oltre allo standard General MIDI.

Per utilizzare le vostre armi magiche avrete bisogno di punti-mana (le "munizioni" fantasy di *Hexen*); questo globo rosso vi permette di fare il pieno di entrambi i livelli energetici.

Ogni personaggio dispone di quattro armi diverse, specifiche per la classe scelta. Il guerriero dispone all'inizio di un paio di guanti corazzati, mentre livello dopo livello troverà un'ascia magica, un martello da guerra (che per fortuna può essere lanciato) e una spada davvero devastante. Il mago, come ci si può aspettare in ogni gioco fantasy degno di questo nome, basa i suoi attacchi sulle arti arcane, lanciando a mani nude un incantesimo che congela i nemici e uno che li carbonizza. Tuttavia, la classe con l'arma più spettacolare è sicuramente quella del chierico: anche se le prime tre armi sono nella norma (quanto può essere normale una Staff magica in grado di lanciare dei fulmini verdi!), ma l'ultimo oggetto è davvero spettacolare: il Justifier lancia infatti un'orda di spiriti dannati che vanno alla ricerca dei vostri nemici e che li affliggono fino alla morte - un'arma, insomma, che soddisfa a pieno la tipica espressione anglosassone "fire & forget"!

Un'altra novità, che sicuramente renderà felici molti giocatori, è che per finire un livello dovrete spremere le meningi. Certo, siamo ancora lontani da un vero e proprio GdR, ma alcuni degli enigmi di *Hexen* ricordano molto da vicino quelli trovati negli indimenticabili *Dungeon Master* o *Eye of the Beholder.* Ad esempio, dovrete trovare oggetti particolari per attivare i portali di connessione tra un livello e l'altro, come la campana del primo livello, oppure risolvere enigmi molto semplici, come trovare la combinazione di tre simboli diversi.

Inoltre, i livelli non sono più lineari: non basterà cercare due o tre chiavi di colore

Uno degli enigmi più classici di *Hexen*: dovrete scoprire la corretta combinazione di simboli.

QUINDICI OGGETTI PER VINCERE IL CAOS

Siete a corto di Punti-Ferita? Basta una lunga sorsata di questo liquido viola per recuperare una ventina di H.P. tutti d'un colpo.

Questa ampolla può essere utilizzata in modi diversi: il guerriero la lancia come una granata, il mago come una mina e il chierico cra una nuvola letale.

Lo Scudo del Falcone completa il sistema di armatura per tutte le Classi, anche se quella che ne trae più vantaggio è sicuramente il Chierico.

Se le cose si mettono veramente male e siete ridotti in uno stato pietoso, potrete utilizzare questo artifatto che vi teletrasporta all'inizio del livello.

Questo artefatto vi rende praticamnte invulnerabili agli attacchi dei nemici. Il chierico diventerà etereo e il mago sarà avvolto da un campo di forza.

Vi serve una ricarica urgente di Mana? Basta utilizzare uno di questi scroll per veder crescere a dismisura i livelli verde e blu di Mana.

Il Servitore Oscuro è tra gli artefatti più potenti: lanciandolo, evocherete un Minotauro (vi ricorda niente?) che cercherà autonomamente i nemici.

Siete al buio? Niente paura, basta utilizzare una Torcia per illuminare la vostra strada e gli oscuri dungeon dove finirete irrimediabilmente?

Definito dal manuale come il Porcellator, questo artifatto permette di trasformare i nemici in tanti porcellini. Utilissimo per massacrare i mostri più potenti.

Le Ali dell'Ira sono una vecchia conoscenza, e vi permettono di raggiungere senza problemi le locazioni poste più in alto, come torri o edifici a diversi piani.

Il Disco della Repulsione deflette tutti i colpi, incantesimi e i mostri che si trovano entro un certo raggio dal vostro avventuriero.

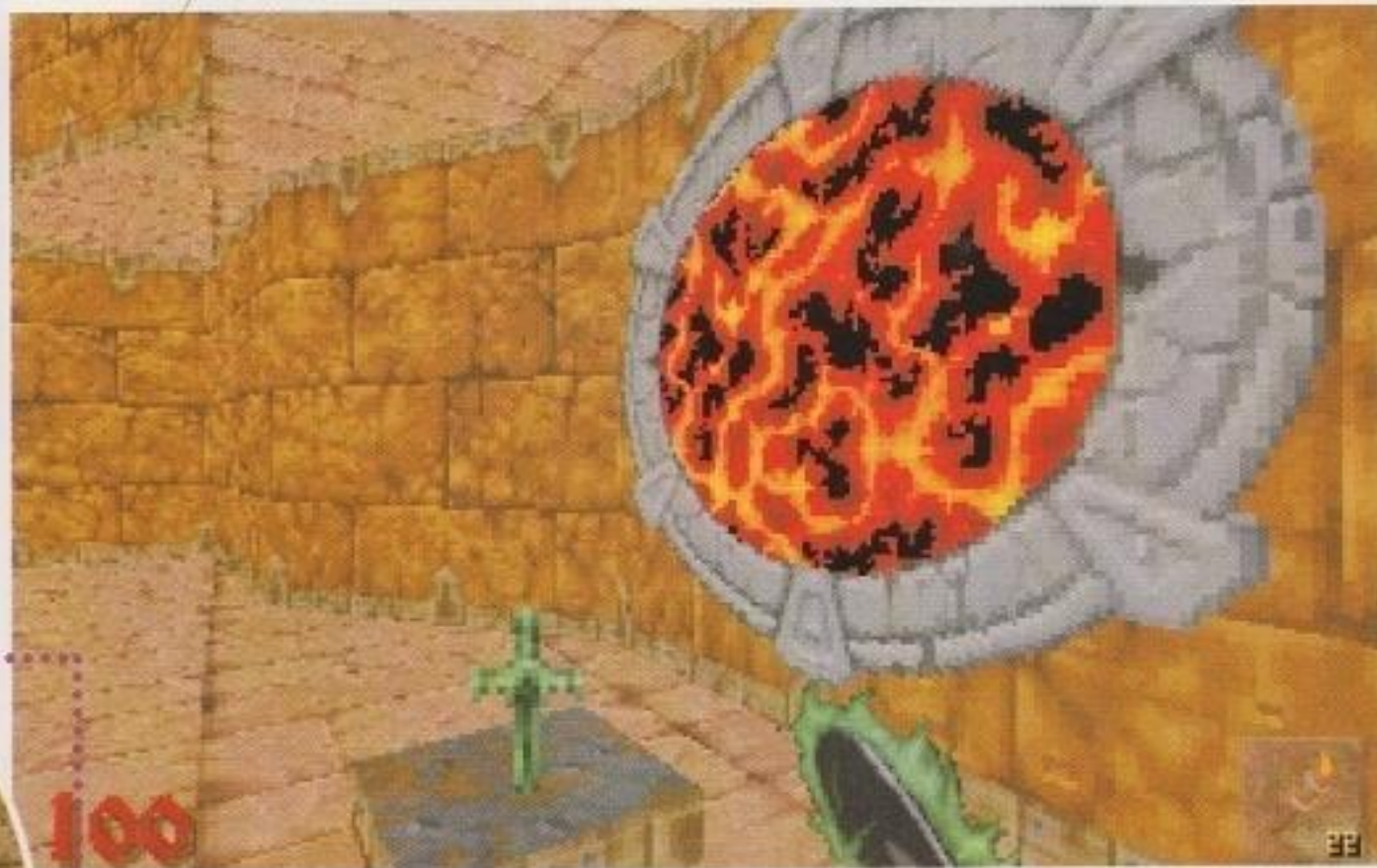
Questo Dispositivo teletrasporta il bersaglio all'inizio del livello. Credetemi, si rivela molto utile, a meno che non dobbiate tornare indietro.

Questi Stivali vi permettono di correre molto più velocemente del normale. La velocità più alta è ottenuta dal guerriero, mentre il mago andrà più lento.

Siete a corto di Mana (le "munizioni" fantasy di *Hexen*)? Con un sorso da questo Calice farete rifornimento di entrambe le energie magiche, verde e blu.

Per qualche decina di secondi, questi Bracer aumenteranno la vostra Armour Class di ben 4 punti. Purtroppo la durata è molto limitata.

http://www.oldgamesitalia.net/

Anche queste nuvole rosse vi permettono di raggiungere il livello successivi.

La quarta arma del guerriero, la spada Quietus, spara una raffica di fireball verdi che può condurre a miti consigli anche il mostro più pericoloso. Ma riuscirete a combattere contro voi stessi?

diverso per raggiungere il fatidico portale finale. Spesso, infatti, per risolvere i livelli più grossi, dovrete raggiungere altri stage più piccoli. Ad esempio, per risolvere il secondo livello, dovrete entrare in diversi sottolivelli e completare un enigma diviso in tre parti. Questo è forse il passo avanti più importante di *Hexen* nei confronti dei suoi predecessori: da *Wolfenstein* in poi, tutti i giochi in 3D avevano in comune il fatto di essere divisi in livelli fini a se stessi. Questo li rende un po' più difficili del solito, non solo per i nemici (il cui numero e persistenza possono essere calibrati dal **livello di difficoltà**), ma soprattutto per l'astrusità di certi enigmi multi-livello. Per fortuna, quando attiverete una leva o un pulsante collegato a questi enigmi "maggiori", apparirà una scritta che specificherà la sua appartenenza a un enigma localizzato in un altro livello. Possiamo dirvi che anche ricorrendo agli immancabili codicilli, è difficile completare alcuni livelli più avanzati.

Durante le vostre peregrinazioni troverete quindici oggetti diversi che vi aiuteranno a cavarvela anche nelle situazioni più difficili e rischiose: potrete trasformare i vostri nemici in porcellini (al posto dei polli di *Heretic*), spedirli all'inizio del livello, volare o addirittura evocare un minotauro (non vi ricorda niente?) che si prenda cura dei vostri nemici. Alcuni oggetti hanno funzioni diverse in base alla classe scelta: ad esempio, le pozioni verdi possono essere utilizzate come mine dal Mago e lanciate come granate dal Guerriero.

I portali di collegamento tra un livello e l'altro sono questi vortici rossi.

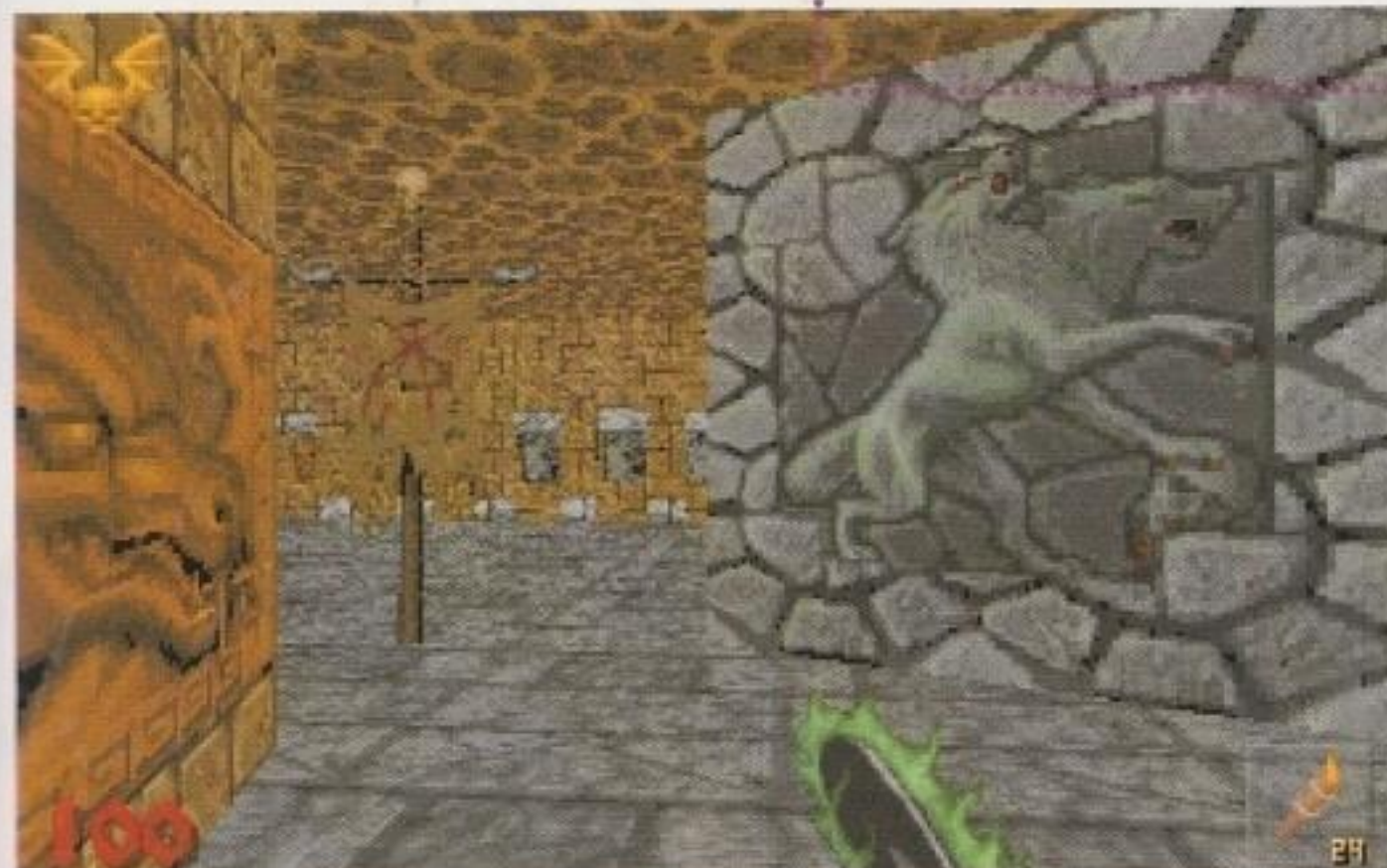
Hexen è sicuramente il miglior gioco ottenibile con il motore grafico di *Doom*: sotto alcuni punti di vista è un engine superato da giochi come **Dark Forces**, sotto altri rimane uno dei migliori (gli effetti di luce sono davvero spettacolari). Un ottimo arcade da giocare in attesa dell'Evento, ovvero dell'arrivo di *Quake*...

Paolo Paglianti

LIVELLO DI DIFFICOLTA'

Potrete scegliere tra cinque livelli di difficoltà, l'ultimo dei quali è il famigerato Nightmare, in cui i mostri si rigenerano dopo 8 secondi dalla loro morte. Non per niente, questo livello è chiamato Pope (per il chierico), Titan (per il guerriero) e Archimage (per il mago).

DARK FORCES

La versione "Jedi" di Doom: quattordici livelli di pura azione in cui dovete impersonare un infiltrato Ribelle che gira per basi stellari, astronavi, livelli detentivi e perfino Star Destroyer. In questo gioco della LucasArts potete saltare e strisciare, oltre che alzare o abbassare lo sguardo. Uno dei maggiori successi della prima metà del 1995.

Parecchi livelli di *Hexen* sono arricchiti da pannelli murali molto particolareggiati, come questo enorme lupo a due teste. Alcuni sono anche interattivi.

8

+ Tre classi diverse tra cui scegliere • Livelli molto complessi • Enigmi multistage • Numerosi tipi di mostri • Possibilità di saltare

– Grafica un po' troppo impastata, dai colori tendenti al grigio e al marrone • Livello di difficoltà un po' troppo elevato

http://www.oldgamesitalia.net/

ALIENS

Finalmente il sogno di migliaia di fan è divenuto realtà. La serie culto che porta le firme di due tra i più grandi registi degli ultimi anni, Ridley Scott ("Blade Runner") e James Cameron ("Terminator 2") è diventata finalmente videogioco. Riuscirà la Cryo a ricreare quelle emozioni indimenticabili?

La nostra astronave, la vecchia USS Sheridan, in rotta verso la terra, ancora ignara del destino che la attende.

Sistema: **PC CD-ROM**
Genere: **AVVENTURA**
Software House: **MINDSCAPE**
Sviluppatore: **CRYO**

Era il 1979 quando Ridley Scott realizzò il primo incredibile capitolo della serie: **Alien**. Nessuno prima di allora era riuscito a creare quella angosciante sensazione di impotenza dettata dalla consapevolezza di non essere che misere creature a confronto delle miriadi di forme di vita aliene a cui l'universo da continuamente vita.

Ogni nostro tentativo di controllare l'alien è ovviamente vano e destinato al fallimento, e così anche sarà nel secondo capitolo girato nell'86 da Cameron dove ad affrontarli stavolta ci sono un manipolo dei migliori marines spaziali, simbolo della cultura militare umana, costruita in realtà, come si rivela nella straordinaria scena della morte di Vasquez, su paure e insicurezze.

Ecco che a questo punto la serie prende due strade differenti, da una parte il discutibile seguito voluto dalla Fox, dove, in una prigione di massima sicurezza per soli uomini, il vero alieno diviene il personaggio di Ripley, fino a fondersi non solo in senso figurato con la madre regina aliena nella scena finale, e dall'altra la serie dei fumetti della Dark Horse Comic, che prendendo spunto dall'universo di Aliens ne trae numerose storie per il pubblico più giovane. È proprio da quest'ultima incarnazione che la **Cryo** prende spunto per poter infestare i nostri lettori CD-ROM con la sanguinaria creatura creata dal grande Giger in una storia totalmente originale.

L'avventura comincia a bordo della nave spaziale USS Sheridan, e anche stavolta l'equipaggio viene svegliato dal sonno criogenico da un S.O.S. proveniente da un pianeta con una piccola colonia. Noi, nei panni del capitano Henry Hericksen, sospettiamo subito che dietro all'emergenza ci sia qualcosa di strano, ma poiché appena risvegliati ci troviamo a dover risolvere il ben più impellente problema di evitare un campo di asteroidi in orbita attorno al pianeta, rimandiamo i nostri dubbi a dopo l'atterraggio e ci mettiamo

ALIEN

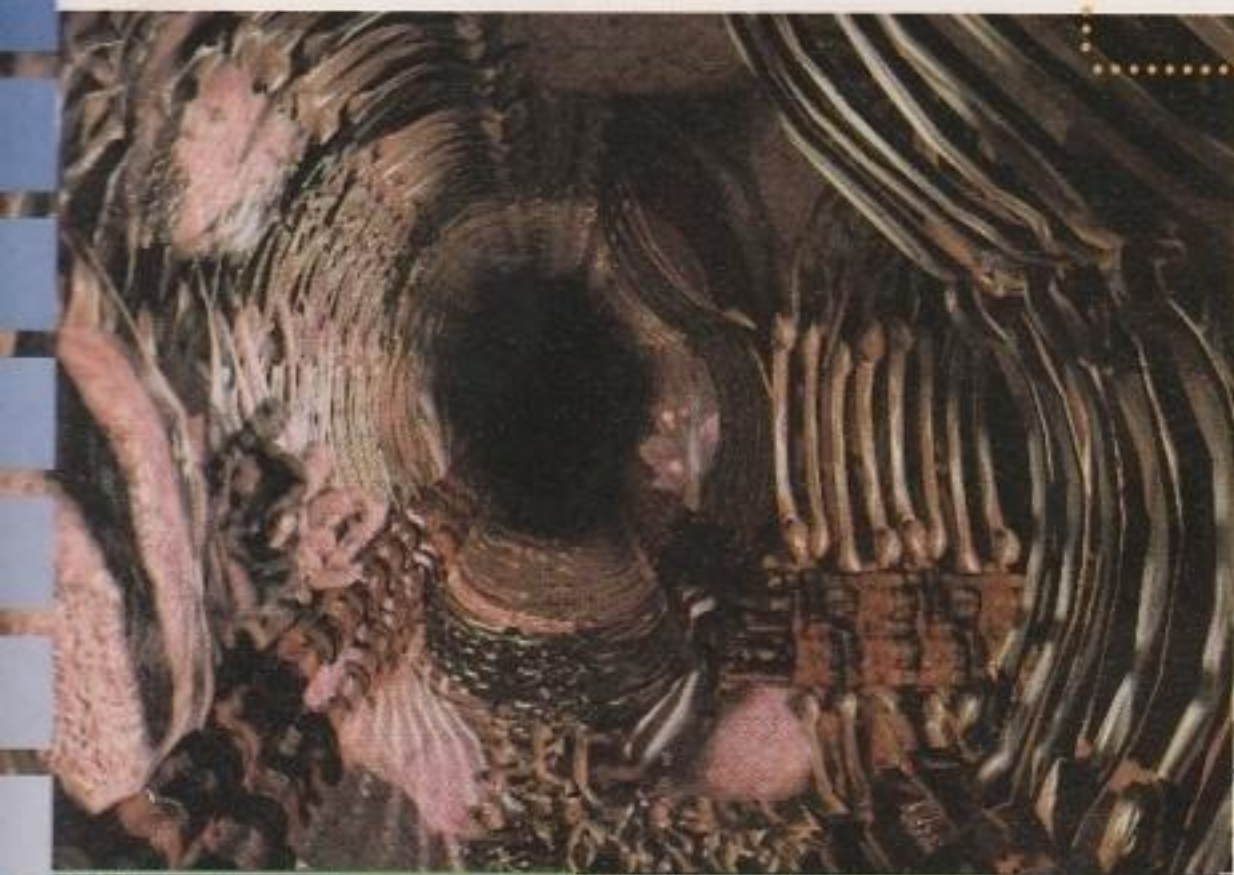
Film culto di Ridley Scott, ha generato schiere di fans e ha dato vita a 2 seguiti ufficiali e ad infiniti cloni con differenti ambientazioni. La storia è quella di un equipaggio che raccoglie involontariamente un alieno a bordo, ospite del corpo di un membro dell'equipaggio, dopo un sopralluogo su un relitto di un astronave, e che si trova ad affrontare un organismo di incredibile intelligenza e resistenza che li uccide uno ad uno. Unica superstite Ripley, interpretata da Sigourney Weaver, che riesce a fuggire usando una spoletta di salvataggio

CRYO

Software house francese fondata da Philippe Ulrich, divenuta famosa in tutto il mondo per la realizzazione per conto della Virgin di *Dune*, il videogioco ispirato all'omonimo film di David Lynch e al romanzo di Frank Herbert. Tra i molti titoli che la Cryo ci ha offerto in questi ultimi anni ricordiamo *Megarace*, il gioco di guida dai fondali precalcolati, *Dragon Lore* e *Lost Eden*.

I feti degli alieni sono contenuti in questa stanza e vengono mantenuti a bassa temperatura.

Questo enorme uovo nasconde in realtà l'entrata alle caverne degli alieni.

Questa è la sala delle riunioni della base. Gli alieni dietro la vetrina non devono aver resistito alla noia...

I tunnel che si diramano sotto la base sono terrificanti. Le pareti contengono esseri umani e feti di alieni intessuti in una strana gelatina...

Dalla mappa risultava un passaggio in questo cunicolo che invece non si vede. Proviamo ad analizzarlo con l'X-Scanner...

SAGOMA DELL'ALIEN

Davvero straordinario il lavoro dei grafici Cryo sul corpo dell'alieno, quasi paragonabile all'originale costruito da Giger nel 79 per il primo Alien. Mentre si muovono si possono scorgere dettagli come le increspature della pelle, le protuberanze sulla schiena e la struttura ossea che si scorge nelle articolazioni delle braccia ma soprattutto nelle gambe. Nel gioco è possibile analizzare da vicino anche parecchi esemplari più giovani in laboratorio, nelle ampolle.

SVGA

Il lavoro più grande dopo quello dei grafici è stato sicuramente quello di Pascale Urro, il programmatore dietro alle fantastiche routine di compressione delle animazioni in svga presenti nel gioco. Pensate che una schermata 640x400 occupa 256k, e visualizzarne 25 al secondo per avere la fluidità significherebbe avere un CD-ROM con un transfer rate di quasi sette megabyte/sec! Alla Cryo invece sono riusciti a infilare queste schermate in 17k, permettendo un frame rate di 14/15 frame al secondo su un CD-ROM 2x e di quasi 30 frame al secondo su un 4x.

al lavoro. Solo più tardi ci renderemo conto che non solo i nostri dubbi erano fondati, ma che scendendo sul pianeta siamo andati incontro ad un pericolo talmente grande e ad imprevisti dalle così sconvolgenti implicazioni per il destino della razza umana da dover rimpiangere mille volte di aver risposto all'S.O.S....

La prima cosa di cui vi renderete conto iniziando a giocare è che, senza dubbio, Aliens offre la più spettacolare veste grafica che si sia mai vista fino ad oggi in un videogioco. Tutte le locazioni del gioco sono costruite con programmi di rendering 3D e offrono animazioni ed effetti grafici che lasciano letteralmente senza fiato. L'architettura con cui è costruita la base, le strumentazioni di bordo e delle sale controllo, i laboratori pieni di ampolle e dispositivi di ogni genere, le camere frigorifere, i tunnel sotterranei infestati dagli alieni con le pareti composte da esseri umani ancora vivi, le sequenze nello spazio e soprattutto l'animazione della **sagoma dell'Alien**, semplicemente superba, in assoluto la cosa migliore che io abbia visto creare utilizzando grafica 3D, offrono al giocatore un esperienza unica e ineguagliata nella storia dei videogiochi.

Tale e tanta è la cura con cui è stata ricreata l'atmosfera del film da riuscire a stento a credere ai propri occhi: non solo molte delle sequenze di transizione da una locazione all'altra sono renderizzate fotogramma per fotogramma con tanto di movimento dei nostri personaggi sullo schermo, inquadrature mobili e dissolvenze incrociate ma, anche quando siamo fermi, le locazioni vivono di vita propria: i nostri personaggi respirano dentro i loro esoscheletri, la strumentazione pulsa di luci e dati che scorrono sui monitor, i fluidi nelle tubature e nelle provette scorrono ribollendo e i pavimenti delle camere frigorifere sono coperti di nebbioline di freddo che si agitano ai nostri piedi; e se tutto questo potrebbe sembrare impressionante per una avventura ad una risoluzione normale, diventa assolutamente incredibile quando ci rendiamo conto, increduli, che stiamo parlando di **SVGA** ovvero di 640x480, lasciando anni luce indietro le sequenze animate di Wing Commander III e di Phantasmagoria, limitate a neanche un quarto di un simile splendore.

Raggiunta finalmente la risoluzione televisiva è divenuto impossibile non restare sconvolti da una simile qualità di rendering, l'unica cosa che stona all'inizio dell'avventura, prima che indossino gli esoscheletri, sono i personaggi disegnati a mano e applicati sulla grafica renderizzata, con un effetto tutt'altro che felice, soprattutto quando il parlato digitalizzato di ottima qualità accompagna i volti stile fumetto decisamente privi di realismo.

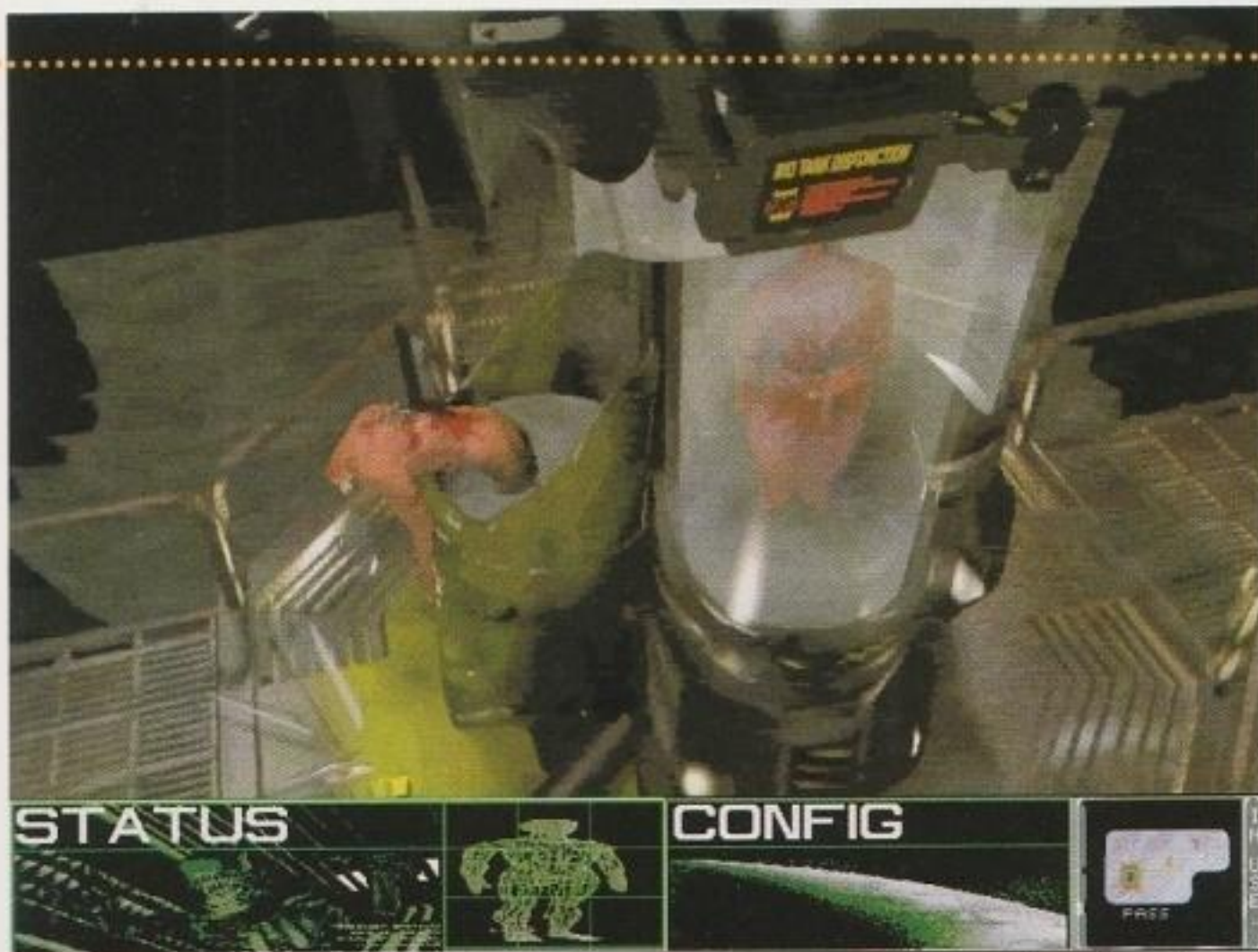
Per il resto l'avventura si svolge in modo davvero affascinante. La trama si sviluppa molto bene, con colpi di scena e

Info

Il minimo necessario per giocare ad *Aliens* è un 486 a 66 MHz, un CD ROM a doppia velocità, 8 Mb di Memoria, 20 Mb di spazio su hard disk, una scheda grafica SVGA Vesa compatibile, circa 450 Kb di memoria disponibile e una scheda sonora delle seguenti: Tutta la linea Creative e Roland, il Microsoft Sound System, la PAS 16, la Gravis Ultrasound e la Ultrasound Max, l'ESS Audiodrive, la Thunderboard, la AdLib Gold, la New Media WaveJammer, l'Aria chipset, la Sound Galaxy Pro e la Reveal FX/32. Noi vi consigliamo perlomeno di giocarci su un 486/DX4 100 dotato di CD-ROM 4x, dove il gioco da veramente il meglio, e possibilmente sotto Windows 95 con il read ahead attivato, che porta le prestazioni del vostro cdrom al massimo.

Le celle criogeniche che ci permettono di sopravvivere ai lunghi viaggi.

Questa è sicuramente la serratura più sicura, solo il proprietario dell'impronta digitale può aprirla...

http://www.oldgamesitalia.net/

Una delle più sconvolgenti apparecchiature che troverete nella base. Questa utilizzava gli esseri umani come cibo per gli alieni...

sorprese a non finire: il gioco consiste perlopiù nell'esplorare la base deserta e piena di cadaveri per cercare di capire cosa sia effettivamente successo ai suoi abitanti e fino a che punto la responsabilità sia degli alieni.

Una corretta distribuzione degli indizi nei livelli, la notevole interazione con l'ambiente e i numerosi oggetti in esso presenti la rendono un avventura intrigante e ricca di spunti per l'avventuriero, nonostante non sia comunque troppo lunga e difficile da risolvere, come è oramai standard di questi tempi.

Tutto lascerebbe pensare quindi ad un ritorno in grande stile dei Cryo, che dopo Dune non hanno saputo creare nulla di altrettanto coinvolgente, sennonché anche stavolta la Cryo non è riuscita a fare pienamente centro. L'interfaccia di Aliens è infatti progettata così male da dover letteralmente soffrire per potersi muovere attraverso le locazioni o per poter utilizzare un oggetto. Non solo le visuali delle locazioni a volte sono in soggettiva e altre volte in visuale esterna facendo perdere l'orientamento con una facilità che ha dell'incredibile e costringendo il giocatore a fare avanti e indietro decine di volte nel solo disperato tentativo di cambiare direzione. Cliccare su una porta infatti raramente vi conduce di fronte a questa, ma più spesso vi ritroverete già dentro la stanza o magari di fronte alla porta ma voltati dal lato opposto col rischio di entrare da qualche altra parte per errore.

I quattro personaggi di cui avete il controllo si muovono sempre tutti insieme, anche se poi le animazioni relative ad una particolare azione la esegue la persona in grado di farla (Lora, la dottoressa, analizza i cadaveri, O'Connor, lo scienziato, studia i corpi degli alieni, ecc.).

I cadaveri degli alieni sono più rari di quelli umani, ma ve ne sono comunque in gran numero.

Un passaggio segreto si apre davanti ai nostri occhi e a noi non resta che scendere.

Eccoci arrivati al laboratorio centrale. È importante analizzare ogni angolo di questa parte della base, perchè gli indizi sono numerosissimi.

La cosa meno efficiente è l'inventario, i cui immensi problemi derivano fondamentalmente dal ridicolo limite di 8 oggetti per persona, che costringe il giocatore a continui viaggi avanti indietro per riprendere ciò che non poteva raccogliere prima e a continui scambi di cose da un personaggio all'altro per fare spazio.

Ogni sezione del gioco, pergiunta, ha un **tempo limite** in cui tutti gli enigmi devono essere risolti, altrimenti il gioco finisce per varie ragioni (asteroidi, attacchi alieni, ecc.). Ma quello che distrugge completamente la giocabilità è la possibilità di salvare soltanto in punti prefissati del gioco, e di dover sempre ricominciare da quel punto tutte le volte.

Ogni volta poi che avremo a che fare con nemici o alieni poi, si passerà ad una **sezione arcade** in isometrico che poteva essere realizzata decisamente meglio, ma di cui comunque non ci si lamenta, anche perché quasi tutte le sezioni di combattimento sono evitabili utilizzando particolari accorgimenti nel corso dell'avventura.

È un vero peccato vedere un gioco dalle incredibili potenzialità come Aliens venire rovinato da un'interfaccia e da un sistema di salvataggi così tremendamente mal progettati. Speriamo che la Cryo nei prossimi prodotti dedichi maggiore attenzione a questo vitale aspetto di ogni buon game design.

Emanuele Sabetta

TEMPO LIMITE

L'introduzione di un limite di tempo per risolvere un enigma in un gioco, come dice Jennifer Reitz, non aiuta certo a renderlo più eccitante. Alla Cryo non sembrano averlo capito, e ci obbligano durante tutto il gioco a correre da una locazione all'altra per tentare di fare in tempo. La cosa peggiore è che nel momento in cui finisce il tempo e moriamo, ricaricando ci tocca sorbirci il riassunto dei punti salienti di ciò che è accaduto fino ad ora, e se siamo verso la fine del gioco, ci tocca anche passare da un CD all'altro, con ulteriore perdita di tempo.

SEZIONE ARCADE

La sezione arcade in *Aliens* è molto semplice: tutto quello che dovrete fare è scegliere l'arma dall'inventario e cliccare con il tasto destro sulla casella dove si trova il nemico. Il sistema sarebbe stato più efficiente se organizzato a turni, ma avendolo costruito in realtime, vi troverete a lanciare le granate in una casella da cui il nemico si sta già spostando, o, nella foga, ad incastrarvi nella grafica per evitare un cucciolo di alieno che non vede l'ora di abbracciarvi...

\+ Grafica e ambienti renderizzati allo stato dell'arte•Animazioni ad alta risoluzione di una qualità mai vista prima d'ora•Trama ed enigmi coinvolgenti•Dialoghi interattivi

– Interfaccia mal progettata•Sistema di salvataggi quasi inutilizzabile•Limite di tempo per risolvere le sezioni dell'avventura

6

http://www.oldgamesitalia.net/

WITCHAVEN

Sistema: **PC CD-ROM**
Genere: **ARCADE 3D**
S. H.: **CAPSTONE/US GOLD**
Sviluppatore: **INTRACORP**

Una potente sacerdotessa, sfruttando antichi poteri sopiti da millenni, è riuscita ad aprire il portale tra il mondo terreno e il regno del caos. Ella regna incontrastata su popolo di demoni e si prepara a conquistare il mondo. Una sola persona può fermarla: voi!

Grazie all'aiuto di alcune profezie, i saggi maghi del mondo terreno hanno finalmente trovato il giovane che è stato prescelto dagli dei per lo scontro con la malvagia sacerdotessa: in *Witchaven* il giocatore prende le parti di questo giovane, iniziato alle arti magiche e guerriere. Dovrete andare, soli e senza alcun aiuto esterno, nell'isola del vulcano di Char, dove il nemico ha posto il suo quartier generale; dovrete superare innumerevoli insidie, battere orrendi demoni e fortissimi mostri e l'unica cosa che potrà fermare la vostra avanzata sarà il successo finale, o la vostra morte.

Witchaven si presenta in modo non particolarmente originale, in fondo di cloni di *Doom* ne abbiamo visti oramai a decine e pochissimi hanno dimostrato di valere realmente qualcosa; questa ultima produzione della IntraCorp, però, riesce a portare il genere verso nuove direzioni (già indicate da *Heretic*, a dire il vero). Il gioco presenta la ormai classica visuale in soggettiva 3D che vi permette di vedere ciò che vede il protagonista dell'avventura, come in *Doom* dovrete esplorare vari livelli del regno nemico, cercando di eliminare quanti più nemici possibile e di arrivare alla fine per eliminare la sacerdotessa nostra nemica.

Ogni livello contiene sezioni particolari che sono raggiungibili solo possedendo particolari chiavi, che ovviamente saranno da cercare nei labirintici **corridoi** che sembrano essere la norma nei castelli dei malvagi dei videogiochi. Procedendo nell'esplorazione si avrà occasione di trovare nuove armi con le quali rimpiazzare quelle

CORRIDOI

Fin dalle prime timide esplorazioni, ci si accorge che qualcosa è cambiato dai primi cloni di *Doom*: il motore grafico di *Witchaven* permette infatti una strutturazione dei livelli ben più complessa rispetto a quanto fosse permesso dal famoso gioco della id software (che comunque risale a due anni fa). Diversi corridoi possono infatti incrociarsi a differenti altezze, esistono cunicoli bassi e sporgenze raggiungibili solo saltando o volando, inoltre le parti in movimento (in seguito allo scattare di trappole o meccanismi simili) dei livelli sono studiate in modo da apparire il più reali possibili, anche nella meccanica oltre che nell'aspetto estetico.

Un bell'esempio di come i giochi di ombre e luci rendono attraenti le schermate di un gioco in 3D.

Una sezione acquatica... avete portato il costume da bagno insieme alla spadona e alle frecce, vero?

Questo troll poco armato non riuscirà certamente a fermarci... cosa ci sarà nel pozzo dietro di lui?

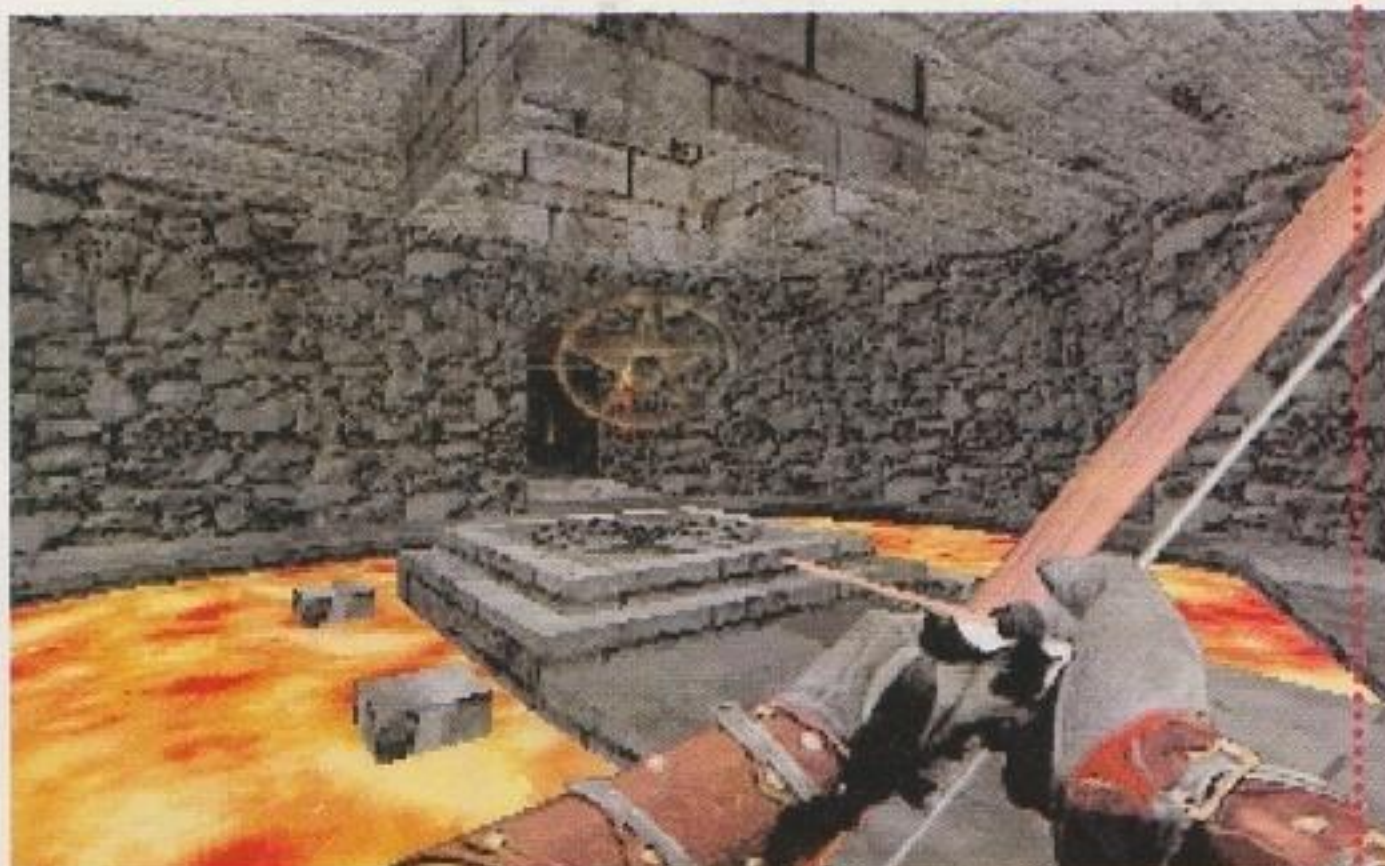
Nel pieno di una battaglia, abbiamo scelto di usare l'arco... sarà stata una buona scelta?

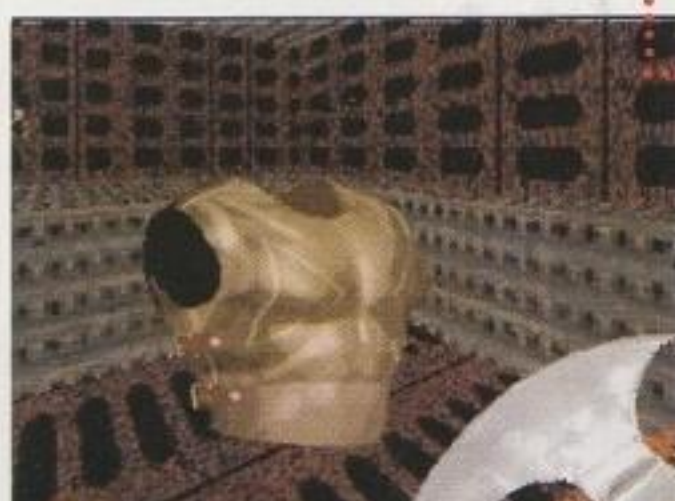
Info

Per giocare a *Witchaven* in VGA è necessario un 486/33 con 8 Mega di RAM, in SVGA invece, per evitare scatti e scomodi rallentamenti, occorre possedere almeno un Pentium 90 con una SVGA VESA compatibile. Abbiamo provato entrambe le configurazioni e troviamo le richieste hardware perfettamente adeguate alla realtà del gioco, che è stato provato in fase di test su di un 486/33. L'installazione prevede una occupazione su disco fisso di circa 40Mb - praticamente l'intero gioco tranne l'introduzione animata sono copiati su disco. La IntraCorp specifica che occorre un CD-ROM a doppia velocità; in effetti basta anche uno a singola siccome durante il gioco il lettore non viene mai utilizzato. Nel gioco si possono utilizzare mouse e joystick, ma la tastiera è di gran lunga il metodo di controllo più efficace (molto comodo il foglio di riferimento per i comandi da tastiera fornito nella confezione). Le schede sonore supportate sono Creative, Ensoniq, Gravis, PAS16, Roland RAP, ARIA, Galaxy, Reveal e altre meno note.

rovinate in nostro possesso o potenziare l'armamento a disposizione; essendo il gioco in stile prettamente fantasy, tutto segue questa idea di base: i mostri non sono alieni o mutazioni genetiche causate da chissà quale agente esterno ma i ben più classici scheletri, ragni giganti, troll, golem e così via fino ad arrivare ai più devastanti draghi, fortissimi, resistenti e in grado di provocare danni pressoché irreparabili al guerriero più forte ed esperto. Fortunatamente il protagonista non resta immutato per tutto il corso della sua pericolosa avventura: come in tutte le storie fantasy che si rispettino, tutto ciò che compiamo aumenta la vostra esperienza (che viene tradotta in punti), e a seconda dell'esperienza il guerriero raggiunge livelli di potenza man mano superiori, ognuno dei quali permette di padroneggiare con maggior destrezza le varie armi, e quindi di attaccare e difendersi meglio.

Che armi troverete nei meandri dell'insediamento nemico? Di tutto: pugnali, spade, mazze ferrate a dir poco devastanti, spadoni, asce, alabarde e una potente spada magica; ovviamente non esistono solo armi convenzionali corpo a corpo ma avrete a disposizione anche **armi da lancio**, come frecce e accette (recuperabili se il loro lancio va a vuoto). Il protagonista è addestrato anche alle pratiche magiche oltre che a quelle belliche: nel palazzo nemico si possono trovare, tra le altre cose, anche molte pergamene magiche (residui di antiche battaglie) che permetteranno di compiere azioni altrimenti impossibili, come volare, o di effettuare attacchi non convenzionali e molto più potenti rispetto a quelli portati manualmente. Magie e incantesimi non sono illimitati, e le più potenti saranno da gestire perché rarissime, a differenza delle varie pozioni magiche (per curarsi da ferite e veleni o diventare più forti o invisibili...), che invece si possono trovare un po' ovunque e che rappresentano un validissimo aiuto alla sopravvivenza durante l'ardua e perigliosa esplorazione del territorio ostile.

Un altro clone di *Doom*? No, non propriamente almeno: *Witchaven* è un prodotto di classe, realizzato con competenza e professionalità. I livelli sono molto estesi e complessi e la loro struttura, le varie trappole sistemate in giro (alcune sono fantastiche!), le azioni richieste per passare al successivo livello dimostrano quanta cura e dedizione sia stata posta nella progettazione di ogni più piccolo

Il pentagramma rotante (ruota, ve lo assicuriamo noi) è la fine di ogni livello, dovrete però arrivarci con il giusto oggetto per poterlo attivare.

Qualcosa mi dice che da quella porta è entrato un bel mucchio di mostri... e che non ne uscirà più.

Questa è una delle più robuste armature reperibili nel corso della vostra avventura.

particolare, cosa che più di ogni altra è ben vista.

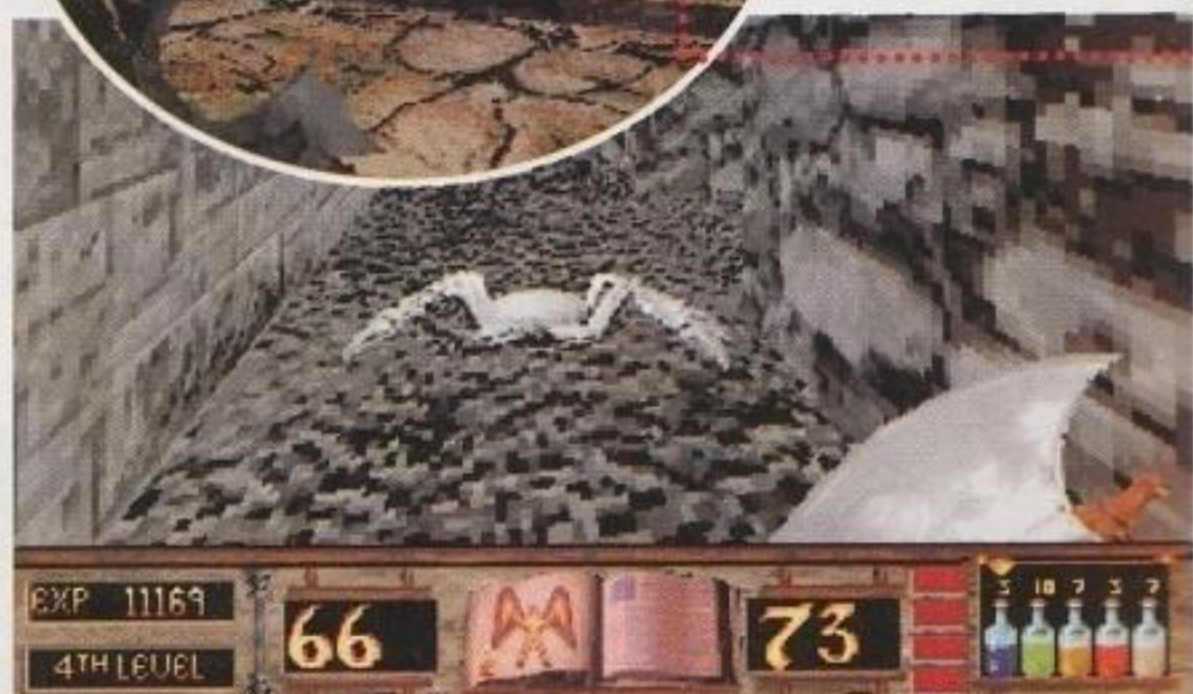
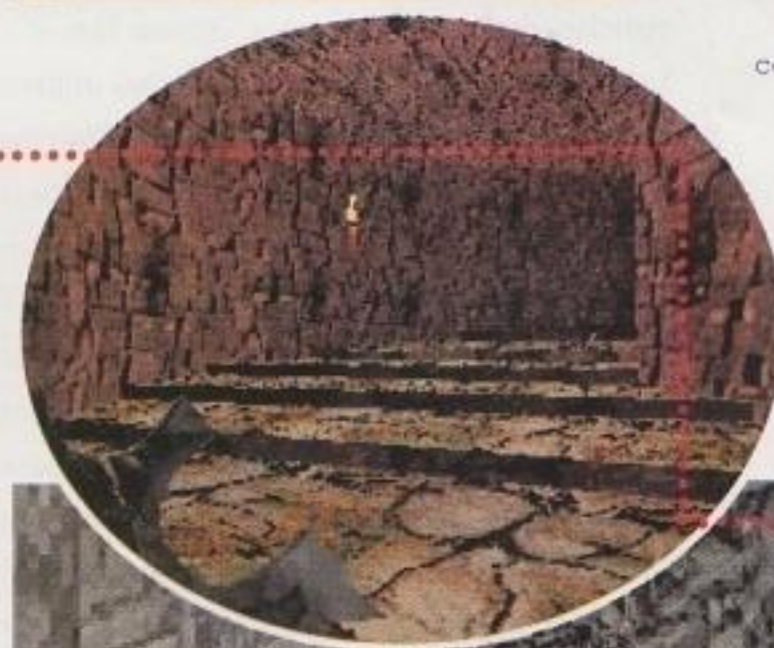
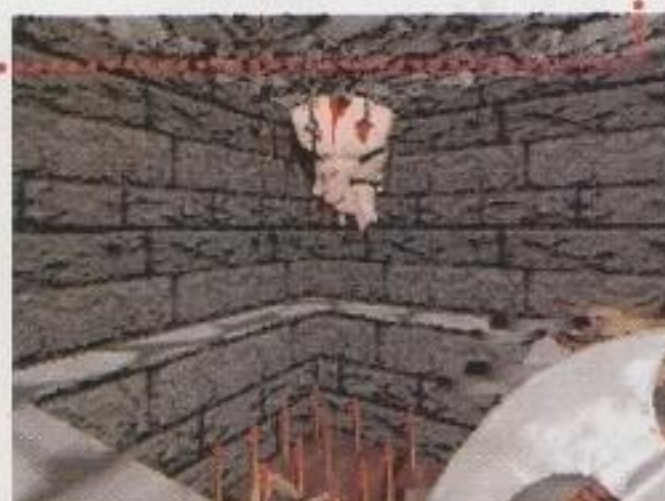
Le arti magiche sono realmente utili e non appaiono come delle semplici aggiunte per dare al gioco quel tocco fantasy in più: ci saranno cioè dei passaggi in cui poter volare o aprire una porta senza la chiave saranno realmente cose indispensabili e non semplicemente un modo differente per superare l'ennesimo ostacolo. Il gioco prevede quattro differenti livelli di difficoltà, e due livelli di **"cattiveria"** per quanto riguarda le immagini visualizzate, cosa quasi mai utilizzata ma comunque gradita. *Witchaven* è forse il miglior gioco in stile *Doom* che ci sia capitato di vedere (a parte *Hexen*) da parecchi mesi a questa parte, e ciò che più conta è che è stato realizzato in modo eccellente.

Roberto Camisana

ARMI DA LANCIO

Le armi da lancio in *Witchaven* si comportano finalmente come vere armi lanciate: finiscono da qualche parte! Troverete le frecce scoccate infilate nel muro dove sono finite, e potrete recuperare le accette che hanno mancato il bersaglio staccandole dalla parete dove si sono conficcate. Queste e altre finezze mostrano quanto i particolari siano stati curati nella realizzazione di questo prodotto.

"CATTIVERIA"

In un apposito menu è possibile selezionare il grado di "gore" che si desidera vedere durante il gioco. In pratica, selezionando il settaggio più puritano, i nemici una volta colpiti a morte si limiteranno a cadere educatamente al suolo. Nel più realistico settaggio "gore", quando colpirete un nemico con una mazza ferrata, vedrete (giustamente) staccarsi parti del suo corpo (che se colpiscono un muro ci restano per un po' e poi si staccano...) e ogni morte è accompagnata da spargimenti di sangue, peraltro perfettamente coerenti con l'azione. Il sonoro accompagna splendidamente ogni azione, fornendo effetti che sfiorano la perfezione: il rumore di una mazza ferrata che colpisce un corpo non era mai stato reso in modo più realistico...

Un ragno gigante vi attacca. Se riesce a mordervi sarete avvelenati e dovrete usare una pozione apposita, nel caso non l'aveste con voi... tanti saluti.

7

+ Motore grafico eccellente • La sensazione di essere nel dungeon è molto forte e rende il tutto molto coinvolgente • Armi realistiche • Difficoltà ben calibrata • Livelli molto complessi e ben progettati • Effetti sonori eccellenti • Giocabile in rete fino a 16 giocatori

– Alcuni piccoli (ma rari) bug: in alcune stanze si resta bloccati senza motivo • Necessita di un buon 486 per la modalità VGA • Si installa quasi interamente su hard disk, occupando ben 40 Mega • È un peccato che si debba solo abbattere nemici su nemici, con una componente avventurosa sarebbe potuto essere un gioco fantastico

THUNDERSCAPE

Sistema: **PC CD-ROM**
Genere: **GDR**
Software House: **MINDSCAPE**
Sviluppatore: **SSI**

Un nuovo sistema di gioco, un nuova generazione dei personaggi, un nuovo background, un nuovo sistema di combattimento: alla SSI hanno davvero tagliato i ponti con il passato?

La conversazione con alcuni Personaggi non Giocatori è abbastanza elaborata, anche se potrete scegliere solo tra due o tre possibilità.

Dai tempi dell'ormai dimenticato *Demon's Winter*, il nome della SSI è rimasto per diversi anni indissolubilmente legato ai mondi inventati dalla TSR, dai Forgotten Realms di *Pool of Radiance* ai più moderni Ravenloft e Menzoberrazan. Infatti, a parte qualche "deviazione sul tema", come *The Summoning*, la SSI ha sempre preferito utilizzare un sistema di gioco ampiamente collaudato anche sui tavoli di migliaia di appassionati che inventarne uno nuovo, affrontando quindi l'incognita dell'impatto che avrebbe avuto con i numerosi giocatori di ruolo al computer.

Tuttavia, come saprà chi di voi legge con attenzione le news di ZETA, la SSI ha perso l'esclusiva con la TSR, ed è stata quindi costretta a sviluppare un sistema di gioco ex-novo.

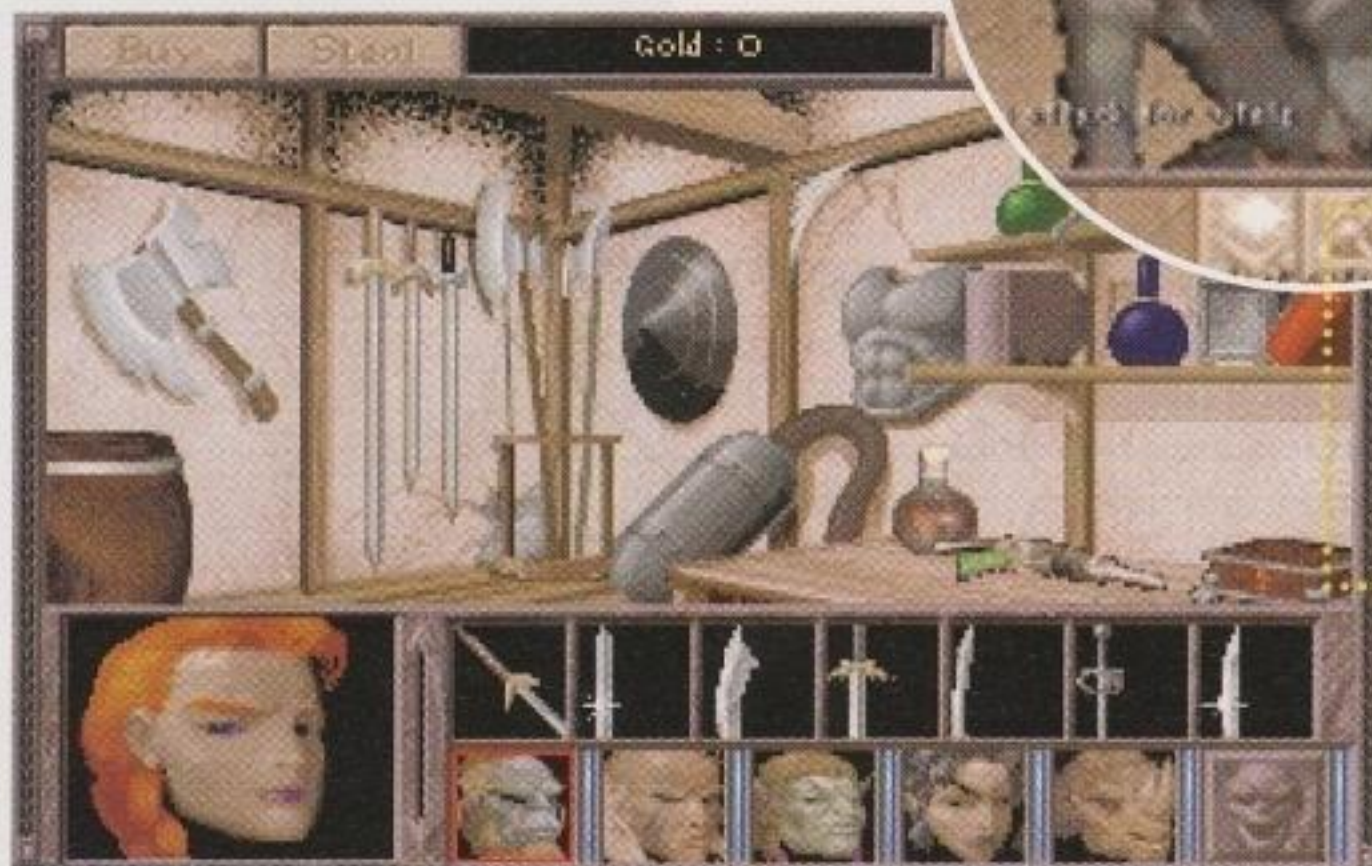
Il risultato di questi sforzi è l'ambientazione di World of Aden, su cui non verranno sviluppati solo GdR per computer, ma anche una versione da tavolo, un gioco di carte che, si spera, seguirà il successo di Magic-The Gathering e, addirittura, dei romanzi.

Aden è un mondo in cui la magia è intimamente legata con la tecnologia a vapore, creando quella che viene definita "mechamagic". Per un lungo periodo Aden ha vissuto in piena prosperità, ma dieci anni fa un cataclisma, battezzato "The Darkfall" ha sconvolto l'equilibrio di questo mondo, gettandolo sotto una diabolica e maligna coltre di oscurità.

Mostri prima appartenenti solo agli incubi degli abitanti di Aden sono emersi da questa oscurità e hanno iniziato a terrorizzare i pacifici cittadini di questo mondo. Come avrete già indovinato, dovrete immedesimarvi in un gruppo di valorosi avventurieri che dovranno raggiungere Skellon Pass e riattivare una barriera magica.

Il primo elemento che fa intuire le novità insite in *Thunderscape* è la generazione dei personaggi. Il primo passo, ovviamente, è di scegliere la razza del vostro personaggio: oltre ai "soliti" umani, nani e elfi, troviamo i Goreaux, delle creatu-

MOSTRI

In *Thunderscape* incontrerete diverse creature mai viste sui vostri monitor: tra queste, segnaliamo i Golem a Vapore, Dragonet (dei piccoli draghetti volanti), i Cervelli fluttuanti (che ricordano un po' quelli di *UFO 2*), i Fallen One, sottomessi dagli oscuri poteri di maghi senza scrupoli, e i Vermin, dei topi giganteschi.

Nei (pochi) negozi che incontrerete per la vostra strada non troverete solo armi e armature, ma anche articoli di goni genere, come pozioni o armi da fuoco.

http://www.oldgamesitalia.net/

Il sistema di automappaggio è tra gli aspetti più deludenti del gioco.

Incontrerete ogni tipo di mostri oscuri, compresi puma e insetti mutanti.

Il sistema di combattimento si basa su una serie di icone che controllano il tipo di attacco.

Questa schermata vi permette di accedere all'inventario, agli oggetti indossati e all'elenco delle abilità acquisite dal vostro coraggioso personaggio.

re particolarmente inclini all'uso della magia, i Faerkin (delle specie di halfling) o i Jurak, grandi grossi e, al contrario della tradizione, intelligenti.

Come secondo passo, potrete scegliere di assegnare una classe, scelta tra le solite a cui siamo abituati, come mago, chierico, guerriero, ranger, e così via, oppure di personalizzare al massimo il vostro personaggio, indicando le singole abilità che conosce all'inizio dell'avventura.

Dopodiché, sarete pronti a esplorare il mondo circostante. Il sistema di controllo è praticamente identico a quello di *Ravenloft*: potrete muovervi nelle quattro direzioni principali, spostarvi lateralmente, saltare e avanzare inginocchiati, per entrare nei passaggi più stretti.

Quando incontrerete un gruppo di nemici, invece di combatterli in tempo reale accederete all'apposito menu che gestisce gli scontri. Questa interfaccia ricorda quella di giochi come *Bard's Tale* o *Might and Magic* *4*: potrete scegliere tra diversi tipi di attacchi aggressivi o difensivi, che dipendono dalle abilità e dalla forza del personaggio, di nascondervi, oppure di lanciare incantesimi o utilizzare armi a lungo raggio.

Sin dal primo dungeon, tuttavia, vi accorgerete che in *Thunderscape* non esistono enigmi particolarmente elaborati, né del tipo alla *Dungeon Master*, ovvero composti da trabocchetti, leve e pedane, né di quest avanzate. Questo è un vero peccato: come in *Ravenloft*, gli enigmi logici si contano sulle dita di una mano, e per la maggior parte del tempo passerete il tempo a cercare una chiave nascosta in un immenso dungeon, oppure, cosa ancora peggiore, a trovare un indizio che vi permetta di risolvere degli indovinelli posti da misteriose statue , che ricordano quelli di *Arena:The Elder Scroll*.

Info

Su un 486 di degna potenza (da 66 MHz in su), l'azione è veloce e frenetica, tanto che dovrete stare attenti non finire contro i muri. Sono necessari 20 Mb di spazio su Hard Disk e 8 Mb di RAM. Tra le schede sonore supportate, sono presenti Sound Blaster, SB 16 e AWE 32, Roland RAP-10, Gravis Ultrasound, Wave Jammer, Mediavision PAS, Ensoniq Soundscape e ES688.

Un altro aspetto decisamente deludente è dato dal sistema di automappaggio, elemento ormai comune in tutti i GdR: visto che in *Thunderscaope* esistono dei dungeon multilivello, in cui cioè è possibile trovare una stanza posta sopra un corridoio, i programmatori hanno studiato un sistema di automappaggio tridimensionale a blocchi. Purtroppo il risultato è davvero deludente: in primo luogo sulla mappa sono segnate solo le uscite, mentre fontane, oggetti, pulsanti, muri "particolari" non sono visibili.

In secondo luogo la mappa stessa è poco leggibile, quindi probabilmente dovrete ricorrere al fido block notes per annotarvi dove siete già stati e quali corridoi rimangono inesplorati.

Tutto sommato, questo *Thunderscape* delude un po': sinceramente mi aspettavo un GdR simile a ***Ultima Underworld***, in cui ci fossero da risolvere enigmi logici che richiedevano un sacco di materia grigia. Invece passerete la maggior parte del tempo a girare in enormi dungeon alla ricerca di una chiave o della risposta a un assurdo indovinello. Certo, il mondo di per sé è spettacolare, e probabilmente è il primo background inventato per un GdR per computer da lungo tempo, sia come sistema di gioco che come generazione dei personaggi.

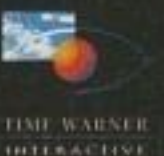
Peccato, perché se l'evolversi dell'avventura fosse stata all'altezza del background, probabilmente avremmo avuto a che fare con un capolavoro assoluto, mentre invece *Thunderscape* si rivela un semplice buon gioco di ruolo per PC.

Paolo Paglianti

ULTIMA UNDERWORLD

Il primo GdR in prima persona in cui era possibile muoversi fluidamente a 360 gradi. Un vero capolavoro, che regge il confronto con i prodotti più moderni, come *Ravenloft*, *Star Trail* e lo stesso *Thunderscape*. Infatti, oltre al motore grafico, che consentiva di vedere verso l'alto o verso il basso e di saltare, *Ultima Underworld* vanta una trama davvero incredibile.

http://www.oldgamesitalia.net/

PRIMAL RAGE™
IL PIU' INCAZZATO, VINCE!!
DELPI
Disponibile nei formati: MD, SNES, GB, GG, CD MPC, AMIGA
TIME WARNER INTERACTIVE

LA FURIA ESPLODE NEL GIOCO PIU' ANARCHICO DELL'ANNO !!

PRIMAL RAGE, successo strepitoso nella versione coin-op, è gia' numero 1 nella classifica TOP 20 CARTRIDGE. Dinosauri furiosi, mosse segrete, colpi proibiti e bonus nascosti. PRIMAL RAGE è il primo videogioco a usare animazione completamente in stop-motion, con immagini digitalizzate di sette modellini realizzati in latex azionati elettronicamente e filmati in centinaia di posizioni diverse.
Fa rabbia non averlo ancora !!

Anteprima assoluta: anche i possessori di un PC potranno provare queste emozioni perchè PRIMAL RAGE è anche disponibile nei formati CD MPC e AMIGA!!

E SE SEI COSI' IMBESTIALITO DA ARRIVARE ALLA SFIDA FINALE, PARTECIPI AL...

GRANDE CONCORSO

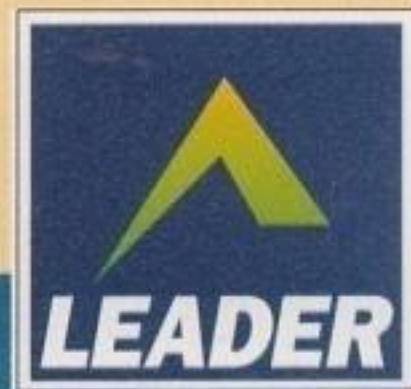
Se arrivi alla FINAL BATTLE (guarda la schermata qui a fianco) fotografala e spedisci la foto insieme alla prima pagina del manuale di istruzioni di PRIMAL RAGE alla LEADER, unendola a questo tagliando compilato. Parteciperai così al concorso per vincere una fantastica MACCHINA COIN-OP da piazzare in casa tua (non dirlo alla mamma!). Oppure potrai vincere una fantastica maglietta "da bestia".

NOME .... COGNOME ....

PROFESSIONE .... ETA' ....

INDIRIZZO ....

CAP. .... CITTA' .... TEL. ....

LEADER S.p.A. VIA ADUA 22 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)-TEL. 0332/874111-FAX 0332/870890

FRANKENSTEIN

THROUGH THE EYES OF THE MONSTER

Sistema: **PC CD-ROM**
Genere: **AVV. HORROR**
Software House: **INTERPLAY**
Sviluppatore: **AMAZING MEDIA**

Prima il romanzo, poi le opere teatrali e gli innumerevoli film, e infine il videogioco. Il leggendario mostro di Mary Shelley ha fatto capolino un po' in tutte le arti, e in questa sua ultima incarnazione ci offre l'opportunità di metterci nei suoi scomodissimi panni per vendicarci personalmente delle malefatte del folle dottor Frankenstein. I colpi di scena, ovviamente, non si faranno attendere…

Il laboratorio del professore. Qui egli riporta alla vita i defunti utilizzando l'energia raccolta dai fulmini…

Nel mondo dei videogiochi niente è più comune del furto delle idee. È impressionante pensare che nella seppur breve storia di questa giovane arte ci siano stati più cloni che originali, e che spesso e volentieri le poche idee innovative venivano fatte passare per "generi" e riciclate migliaia di volte sotto il naso dell'ignaro pubblico.

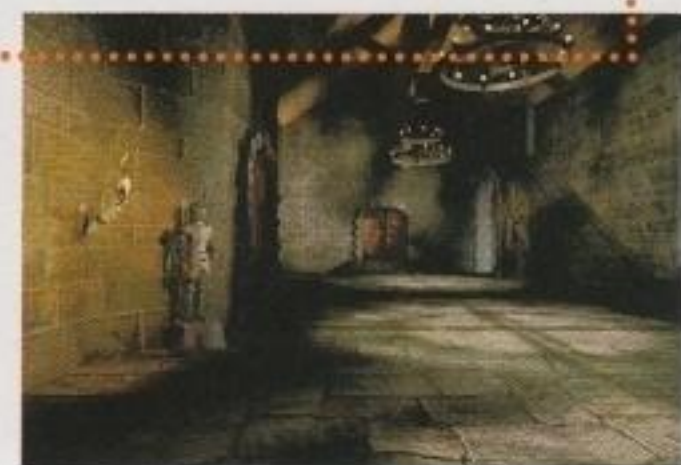
Pare che oramai sia venuto il momento di fare il grande passo anche per **Myst**, la splendida avventura della Cyan, pronta oramai ad essere battezzata come "genere". Anche questo Frankenstein, infatti, è una pura avventura "alla *Myst*", ovvero realizzata riproducendo dettagliatamente un luogo fantastico (in questo caso un immaginario castello dei primi dell'ottocento) per mezzo di un programma di rendering 3D e scattando poi delle "foto" degli ambienti da tutte le angolazioni necessarie a far sì che a ogni passo del giocatore corrisponda un'inquadratura in soggettiva. L'interfaccia è limitata a un puntatore che indica le quattro possibili direzioni di movimento e si anima solo quando possiamo cliccare su di un oggetto o una porta.

L'idea originale, questa volta, è nella trama. Come base il solito Frankenstein, ma con un interessante diversivo: siamo noi "il mostro" creato dal folle scienziato ottocentesco mettendo insieme parti di cadaveri umani, e siamo noi che ci ribelliamo a colui che ci ha restituito la vita.

Decisamente poco fedele all'originale scritto da **Mary Shelley**, e con il folle dottore interpretato da Tim Curry, *Frankenstein* si presenta al giocatore come un'avventura a enigmi con una grafica in alta risoluzione e attori digitalizzati in chroma-key sovrapposti ai fondali a 256 colori, con la chiara intenzione di guadagnarsi un posto tra tutti i Frankenstein della storia.

Purtroppo, artisticamente parlando, *Frankenstein* non offre assolutamente nulla di quanto prometteva. Fin dall'inizio l'aspettativa di un atmosfera tetra e suggestiva viene meno a causa di un dottor Frankenstein, che si presenta più come macchietta alla Mel Brooks che come sagoma inquietante, con la differenza che, perlomeno in "Frankenstein Junior", quest'ultimo aveva realmente trasformato tutti gli ingredienti del mito in parodia, mentre, nulla togliendo all'interpretazione del comunque bravo Curry, qui la cosa risulta decisamente fuori luogo.

L'ambientazione del castello, in teoria piatto forte in un'avventura con una simile

Eccoci al risveglio dalla morte: la prima persona che ci sorride è il crudele professor Frankenstein.

La hall del castello, da dove si diramano quasi tutte le locazioni e i passaggi segreti del gioco.

Questa è la formula necessaria a riportare in vita i morti. Davvero incomprensibile…

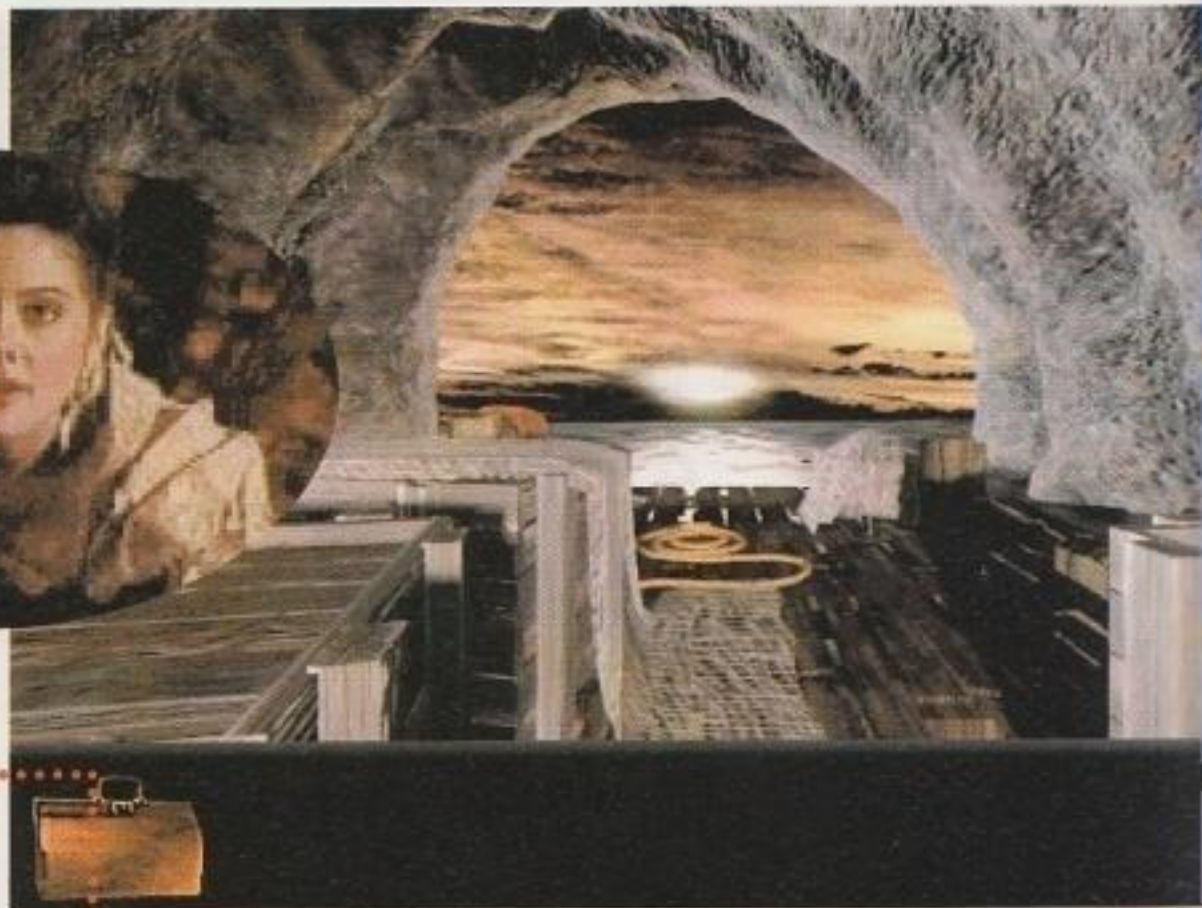
MYST

Avventura surrealistica ambientata su un'isola immaginaria dove dei libri magici aprono la strada per raggiungere strani mondi abbandonati. L'atmosfera, la cura per i dettagli e la musica straordinaria unita ad effetti sonori senza precedenti, fanno di questa avventura della Cyan un vero capolavoro, che ancora fa discutere sul ruolo dei videogiochi nel panorama artistico.

MARY SHELLEY

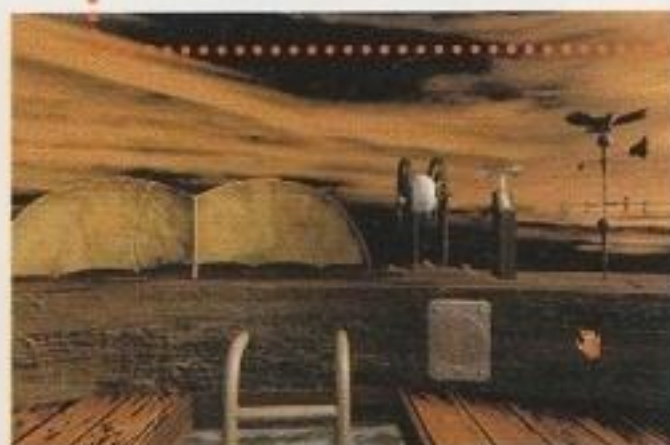
Moglie del poeta inglese Percy Shelley, dalla cui fama la sua figura venne sempre offuscata, scrisse, si dice ispirata da un sogno, "Frankenstein, or the modern prometheus" nel 1818, romanzo che allora fu classificato come "gotico", mentre era in realtà il precursore della moderna fantascienza.

http://www.oldgamesitalia.net/

Le piante carnivore nascoste nel labirinto, sebbene dall'aspetto davvero terribile, non sono pericolose se le nutriamo come si deve...

Questa grotta sbuca su un porticciolo dove sembra esserci della attrezzatura per le immersioni...che il professore nasconda qualcosa sott'acqua?

Info Tutto ciò che serve per giocare a *Frankenstein* è un CD-ROM a doppia velocità (4x consigliato), 4 Mb di memoria, 8 Mb di spazio su hard disk, Il gioco gira sotto Windows 3.1 oppure sotto Windows 95 e supporta quindi tutte le schede audio e Svga che dispongono di un driver per tale sistema operativo. Il processore minimo per giocarci è un 486DX a 33 MHz, ma vi consigliamo minimo un 486DX a 50 MHz.

trama, è decisamente spoglia e povera di quegli spunti che tanto piacciono agli avventurieri incalliti. Infiniti corridoi e passaggi segreti, tutti tragicamente uguali, anche perché creati riutilizzando lo stesso set di schermate, conducono a una marea di porte che non si apriranno mai e al massimo a due o tre stanze in cui si può realmente entrare. Solo la presenza di qualche interessante locazione sotterranea salva il gioco dalla monotonia più completa e, come se non bastasse, la serie di azioni necessarie per portare a termine l'avventura è raramente legata da un filo logico, e quelle poche volte in cui non lo è non ci viene rivelato se non dopo averle portate a termine. La trama è anch'essa poco coinvolgente e la presenza umana è limitata praticamente a una sola figura oltre a quella del dottore, e quando queste sagome umane compaiono nelle locazioni del gioco (spesso assolutamente per caso o per ragioni imprevedibili), il nostro personaggio inizia a fare riflessioni o discorsi con e su di loro, dandoci la fastidiosa sensazione di essere spettatori impotenti di una trama che si svolge senza alcun bisogno del nostro intervento. Ci sono casi addirittura in cui per far proseguire uno di questi dialoghi è necessario uscire dalla locazione e rientrarci più volte, e altri in cui il personaggio con cui parlavamo in una locazione compare in quella opposta non appena ci voltiamo, rendendo simili sezioni totalmente prive di atmosfera per non dire ridicole.

Ma quello che più doveva contribuire all'atmosfera, ovvero la grafica delle locazioni, si rivela infine ben al di sotto delle aspettative. Immagini tecnicamente ineccepibili, sicuramente da questo punto di vista superiori a molte superproduzioni attuali, compreso lo stesso **Phantasmagoria**, sono invece gravemente deludenti da un punto di vista contenutistico. Apparentemente uscite dal manuale del novello grafico 3D, mostrano un uso delle luci e delle **texture** assolutamente perfetto, tanto da distinguerle a fatica da vere fotografie ma, paradossalmente, rappresentano ambienti scontati e scialbi, arredati senza alcuna cura espressiva, totalmente privi di carattere e incapaci di trasmettere alcunché allo spettatore.

Questa specie di aquilone serve da conduttore per convogliare l'energia dei fulmini nel laboratorio.

Siamo insomma anni luce indietro rispetto al surrealismo contemplativo di *Myst*, lontani da qualsivoglia produzione Westwood e, cosa ancora più grave, perfino da una qualsiasi avventura 2D di media fattura, dove almeno ogni immagine viene dipinta per esprimere veramente qualcosa. È indicativo che l'unica inquadratura degna di nota dell'intera avventura sia quella in cui per lo sfondo è stata usata la foto di un bel tramonto invece della grafica 3D.

Emanuele Sabetta

PHANTASMAGORIA
Colossal horror di Roberta Williams che fa ampio uso di sequenze cinematografiche a tutto schermo a differenza di *Frankenstein*, dove le animazioni sono per la maggior parte limitate a un rettangolo di non più di un sesto di schermo, anche se inserite perfettamente nella grafica di fondo.

TEXTURE
La tecnica con cui sono state realizzate le texture di *Frankenstein* è eccellente, con materiali fotorealistici e digitalizzati con una ottima risoluzione, come per i muri di mattoni e roccia. Peccato che il loro utilizzo sia decisamente accademico e privo di estro artistico, se non in rare occasioni.

Il laboratorio dove il professore crea i suoi cristalli malefici. Forse riusciremo a crearne uno anche noi.

Il labirinto nel giardino del castello. È davvero difficile riuscire ad uscirne vivi senza farsi una mappa.

6

\+ Originale rifacimento dell'opera della Shelley dal punto di vista del mostro•Grafica renderizzata in alta risoluzione estremamente realistica•Interfaccia immediata

− Recitazione e trama poco coinvolgenti•Ambientazione e grafica spesso prive di atmosfera•Dialoghi non interattivi•Sequenza degli eventi e delle azioni a volte confusa •Animazioni e sequenze video limitate e di scarso effetto

http://www.oldgamesitalia.net/

MILLENIA
ALTERED DESTINIES

Sistema: **PC CD-ROM**
Genere: **STRATEGICO**
Software House: **GAMETEK**
Sviluppatore: **INTERNO**

Viaggiare avanti e indietro nel tempo per far nascere, crescere e prosperare quattro razze aliene nella speranza di contrastare l'immenso potere di un'altra specie, padrona della galassia di Echelon: questo e altro in Millenia: Altered Destinies, *un nuovo gioco di strategia ambientato nello spazio profondo.*

Un'immagine tratta dalla discreta animazione introduttiva di *Millenia,* che ha per protagonista questo losco figuro.

Nell'anno 10000 la galassia di Echelon è totalmente sotto il dominio dei Microidi, mentre le altre razze originarie di quel mondo si sono estinte. Il nostro compito è molto semplice: viaggiando a piacimento attraverso il tempo, dobbiamo far sì che le quattro razze scomparse non seguano il loro destino, ma si evolvano e progrediscano, al fine di contrastare attivamente, nel futuro, il potere dei Microidi e di ristabilire, così, l'ordine nella galassia.

Iniziamo il gioco a bordo della nostra astronave, dotata di numerosi dispositivi, tra i quali quello di viaggio avanti e indietro nel tempo, indispensabile per modificare il futuro. Per prima cosa, dobbiamo trovare un pianeta con condizioni ambientali adatte a far crescere e prosperare i semi delle quattro razze affidateci: ognuna di esse ha bisogno di un certo tipo di ambiente per vivere, e sta a noi trovare quale. Una volta che un seme è stato piantato sul pianeta adeguato, dobbiamo occuparci del futuro della razza in questione: pertanto, andando a vedere sulla Ruota del Tempo (una specie di grafico che illustra la vita di tutte e cinque le razze esistenti, dall'anno 0 al 10000) quali sono i pericoli che, nel trascorrere dei secoli, le nostre razze potranno correre, siamo in grado di alterare il futuro, intervenendo nel passato laddove ce ne sia bisogno.

Per esempio, se nella Ruota del Tempo vediamo che nell'anno X la tale razza si estinguerà a causa dell'eruzione di un vulcano, non dovremo far altro che tornare nel passato, ovviamente prima che la catastrofe avvenga, e avvertire gli abitanti del pianeta del disastro imminente, cercando con loro una soluzione al problema. Ogni qual volta riusciamo a modificare il futuro (come, ad esempio, nel caso precedente, annullando gli effetti dell'eruzione vulcanica), veniamo investiti da una tempesta elettromagnetica di natura temporale: essa è causata dall'aver modificato il futuro, e più la modifica è importante, più forte è tale tempesta.

È sempre possibile scendere sui pianeti per osser- [illegible] superficie.

Eseguendo una scansione della superficie dei pianeti otterete molte informazioni utili.

GIGANTE GASSOSO

Vengono così chiamati in astronomia quei corpi celesti la cui massa è formata in prevalenza da gas, le cui molecole vengono tenute assieme dall'elevata energia gravitazionale del pianeta. Sono pianeti ancora allo stadio primitivo, nei quali è presente materia solo allo stato gassoso, e questa caratteristica li rende difficili da studiare. Giove, il più grande pianeta del nostro sistema, dal volume pari a 1316 volte quello della Terra è costituito quasi interamente da idrogeno (all'85%) e da elio, nella stessa proporzione in cui si trovano nel Sole, il che lo rende anomalo e oltremodo interessante per gli studiosi.

Info

Millenia: Altered Destinies richiede un computer equipaggiato con processore 386, una scheda grafica SVGA con 1 Mb compatibile VESA, 580k di memoria di base, e assolutamente 6 Mb di RAM, configurata come memoria espansa (EMS), altrimenti non c'è verso di farlo girare. Il gioco risiede su CD, e necessita di una installazione parziale su disco rigido che occupa circa 4 Mb di spazio, più quello dovuto ai salvataggi. Numerosissime sono le schede sonore supportate dal programma, con le quali sentire gli effetti digitali e le musiche del gioco: Sound Blaster 2.0, Pro, 16 e AWE 32, Gravis Ultrasound, Adlib Gold, Ensoniq Soundscape, Roland, Microsoft Sound System e altre, più o meno diffuse. Indispensabile il mouse.

La testa aliena che vedete sulla plancia dell'astronave accompagnerà le vostre partite commentando ogni vostra azione. Fortunatamente potete "disinserirlo" con l'apposita opzione.

In ogni momento è possibile ricaricare l'energia dell'astronave avvicinandosi a un gigante gassoso.

È importante curare il progresso delle varie razze, non solo per ristabilire l'equilibrio, ma anche perché dal loro avanzamento tecnologico dipende il nostro ritorno a casa: ciascuna di esse, infatti, è in grado di costruire uno dei quattro componenti che servono all'astronave per farci tornare nella nostra galassia; ma ognuna di esse può farlo solo a un certo punto del proprio sviluppo: starà a noi, quindi, portarla a quel punto, se vorremo rivedere la cara vecchia Terra.

Per poter comunicare con le razze, abbiamo a disposizione un comunicatore a distanza, con il quale possiamo connetterci alla superficie del pianeta e parlare con il rappresentante delle varie specie, dandogli consigli o impartendogli ordini; è possibile, inoltre, scendere direttamente sul pianeta in questione grazie a una navicella apposita, per poter osservare più da vicino le varie civiltà affidateci. Capiterà, talvolta, di dover difendere una razza dall'attacco di navi Microidi, e per far questo il nostro vascello è munito di un armamento adatto, composto da cannoni laser e missili, con i quali abbattere le navi nemiche in un vero e proprio duello spaziale. Oltre all'apparato bellico è indispensabile tenere d'occhio le riserve di energia dell'astronave, altrimenti si corre il rischio di non poter viaggiare più nello spazio o, peggio ancora, nel tempo, proprio a causa della mancanza di carburante: per ricaricare l'energia dell'astronave dobbiamo avvicinarci a un **gigante gassoso** e iniziare la procedura di ricaricamento, volando attraverso l'atmosfera del suddetto corpo celeste, dato che la nostra astronave si ricarica grazie all'attrazione magnetica di questi immensi corpi. Quella del "pieno di energia" è una delle fasi più realistiche e meglio pensate del gioco, così come i viaggi nel tempo, con tanto di squarci spazio-temporali che si aprono davanti a noi, proprio come nella saga di "Star Trek".

Sebbene l'idea di partenza del gioco sia interessante e originale, purtroppo non è stata realizzata al meglio delle possibilità: il fatto di viaggiare nel tempo per correggere eventuali errori di percorso rende *Millenia* forse troppo facile per gli esperti del genere, i quali storceranno il naso anche per la trama, più calzante a una avventura (chi si ricorda i vecchi ***Future Wars e Space Quest IV***?) che a uno strategico. Per questa caratteristica, però, *Millenia* ha forse il pregio di poter riuscire a coinvolgere anche i giocatori non usi a questo tipo di giochi. Ai puristi del genere, esclusi coloro i quali adorano qualsiasi cosa ambientata nello spazio (ai quali certe situazioni ricorderanno i gloriosi ***Sim Earth* e *Sim Life***), il gioco potrà risultare alla lunga noioso e ripetitivo, visto che le cose da fare non sono poi tante. Quindi, se avete passato gli ultimi due anni a commerciare nello spazio con *Elite II* e siete stanchi di conquistare le galassie con *Masters of Orion*, allora date un'occhiata a Millenia: *Altered Destinies*, perché potrebbe piacervi, altrimenti lasciate perdere.

Alessandro Stanchi

Questa sequenza renderizzata accompagna ogni atterraggio su un pianeta sconosciuto.

I salti spazio-temporali sono accompagnati da effetti "coreografici" di questo tipo.

Una volta atterrati su un pianeta potete sempre decidere di attaccarlo a colpi di missili...

FUTURE WARS E SPACE QUEST IV

Avventure fantascientifiche, con viaggi avanti e indietro nel tempo: *FW*, della Delphine, fu gioco dell'anno 1990, e ancora oggi è un'avventura che non ha perso per niente tutto il suo fascino: consigliata caldamente, se riuscite ancora a trovarla. *SQIV*, della Sierra, è il quarto episodio della famosa saga spaziale di Roger Wilco, meno bello del titolo della Delphine, ma sicuramente un gioco che un vero avventuriero degno di tale nome deve aver giocato.

SIM EARTH E SIM LIFE

Entrambi della Maxis, due strategici bellissimi, ma molto difficili da giocare per la loro completezza, riservati per lo più ai patiti del genere strategico: *SE* simula la creazione della vita di un pianeta, dalla nascita alla crescita, all'evoluzione al sorgere della vita biologica su di esso; *SL* è l'ideale continuazione del precedente e grazie ad esso possiamo creare razze nuove, ecosistemi e habitat per nuove forme di vita: in una parola, simuliamo la vita. Due titoli stupendi, ancora oggi insuperati per bellezza e complessità.

6

+ Originale la trama e lo scopo del gioco • Gira su un 386 • Uno strategico diverso dai soliti, con qualche pretesa di trama • Belle le schermate di viaggio nel tempo, che ricordano agli appassionati di fantascienza quelle degli episodi televisivi di "Star Trek: Deep Space Nine"

− Eccessiva richiesta di memoria espansa • Un'idea interessante che poteva essere realizzata meglio • Ripetitività delle cose da fare • Scarsa longevità del gioco: una volta finitolo, forse non lo giocherete più

http://www.oldgamesitalia.net/

FULL THROTTLE

Dall'inesauribile miniera di idee della Lucas, una nuova avventura apparentemente tradizionale che raggiunge vette altissime di giocabilità e divertimento.

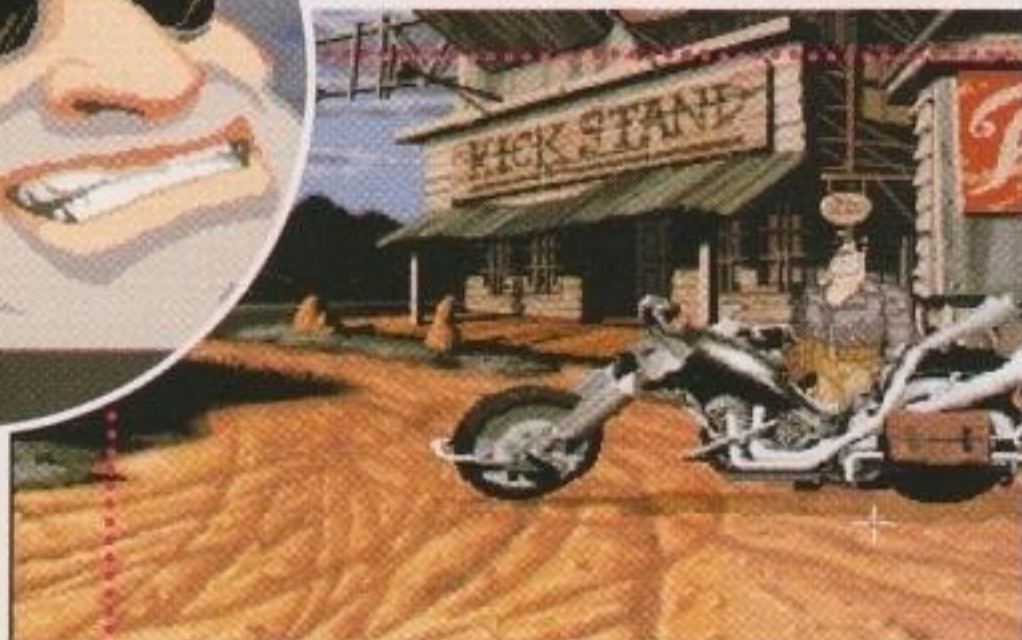
Sistema: **MAC CD-ROM**
Genere: **AVVENTURA**
Software House: **LUCAS ARTS**
Sviluppatore: **INTERNO**

Le conversazioni di *Full Throttle* sono gestite attraverso delle frasi già pronte, tra cui dovrete scegliere quella che preferite. Spesso queste frasi hanno effetti molto esilaranti.

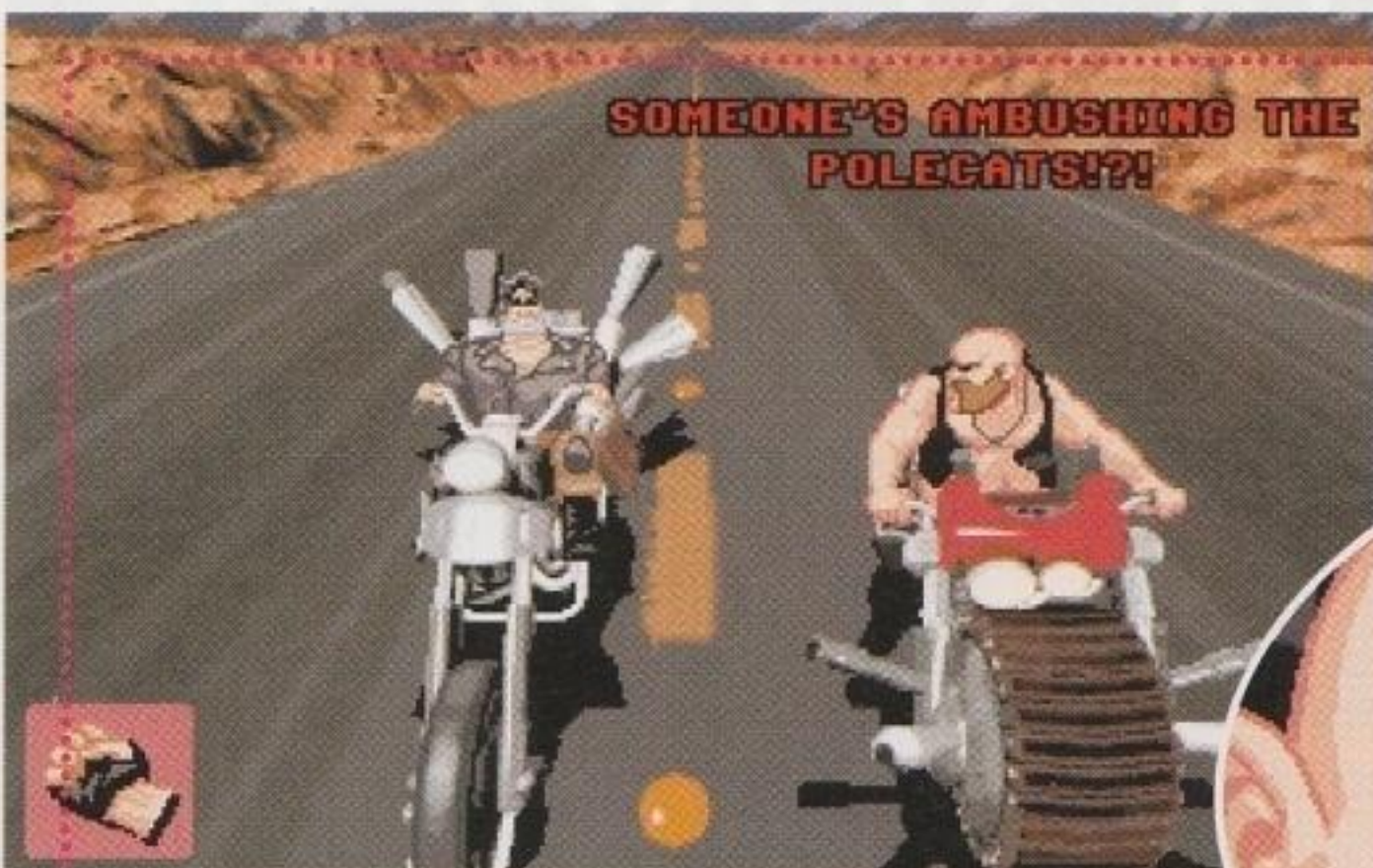
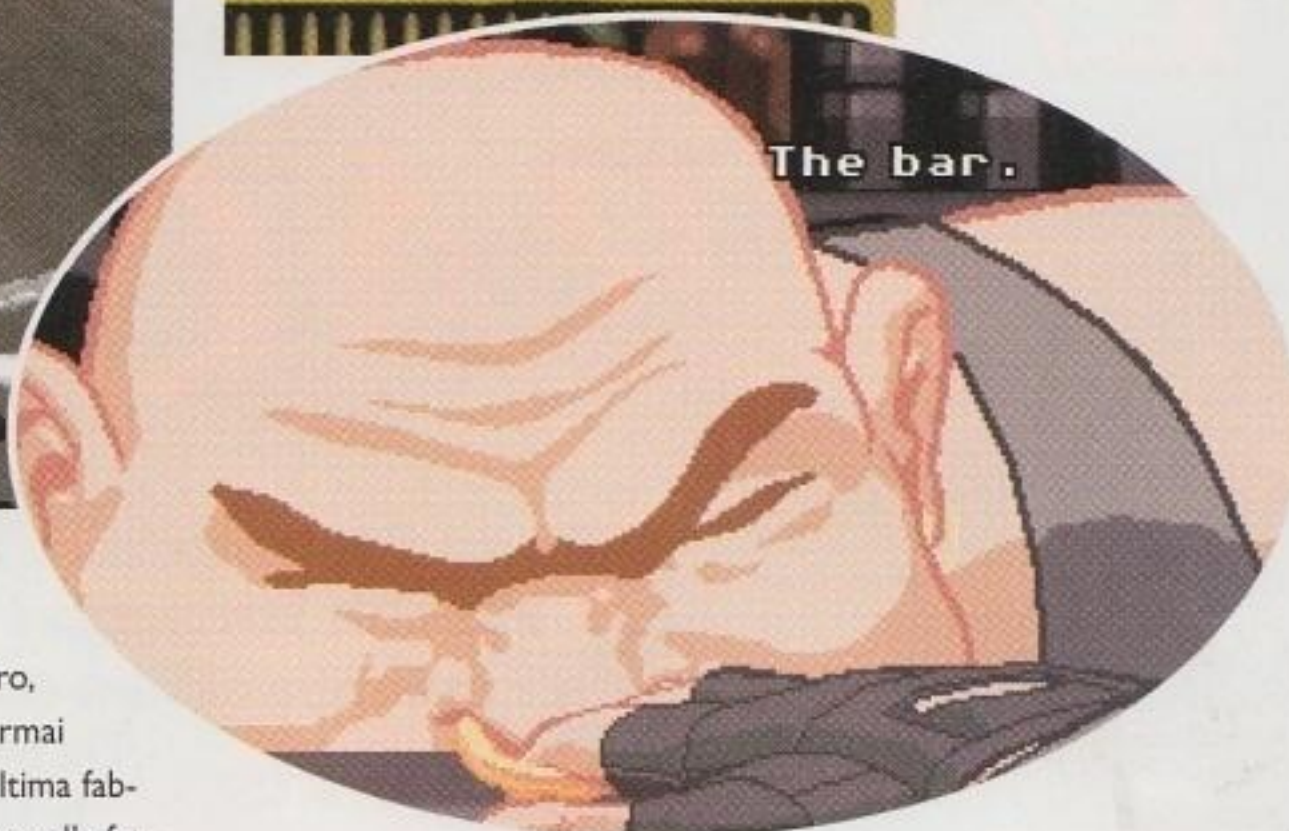
REBEL ASSAULT

Solo poco più di un anno fa, questo programma fece gridare più di una persona al miracolo per la sua incredibile spettacolarità. Esso, infatti, ci mettèva al comando di quelle astronavi che avevamo sempre sognato sin dai tempi in cui "Guerre Stellari" sbancava i botteghini dei cinema di tutto il mondo. Ma la sua caratteristica principale erano gli scenari su cui ci trovavamo a volare: intere sequenze tratte direttamente dal film, tra cui anche la famosa corsa all'interno del canalone della Morte Nera.

Come prepotentemente annunciato alla stampa nei mesi passati e confermato dalla recente apparizione di *Dark Forces* sugli schermi dei Macintosh di tutto il mondo, la LucasArts è entrata prepotentemente nel cuore degli utenti Apple. Caratteristica dei capolavori di questa software house è l'aver dimostrato di riuscire - qualunque sia l'impronta conferita a un gioco, spettacolare ed avanzatissimo come **Rebel Assault** o tradizionale come la saga di *Indiana Jones* - a privilegiare a qualunque costo la giocabilità e il divertimento. Troppi titoli abusano di sequenze filmate ed effetti speciali ma non riescono a comunicare al giocatore quel coinvolgimento necessario per assicurare anche il divertimento.

Addirittura, con il lancio di *Full Throttle*, la Lucas sembra fare un passo indietro. *Full Throttle* è un'avventura grafica apparentemente tradizionale, senza spezzoni di filmati o virtuosismi virtuali, di quelle cui la Sierra ci ha abituati per anni. E malgrado questo primo impatto, dopo pochi minuti di gioco ci si accorge di essere innanzi ad un qualcosa di perfetto e godibilissimo. Giocare per giocare, afferriamo il nostro mouse e, in un baleno, senza aver letto una sola parola da un qualunque libretto di istruzioni, ci rendiamo conto di divertirci. La trama è semplice, lineare, veloce, allegra, bella. Noi impersoniamo Ben, il capo di un gruppo di centauri chiamati Polecats, squattrinato eroe dalla mascella quadrata e la voce da duro, perennemente alla guida di un chopper marchiato Corley (Davidson?) dotato di così tante marmitte cromate da risultare tanto comico quanto imponente e maestoso. Ben lo conosciamo nelle prime sequenze di gioco e, dopo pochi

L'icona vi permette, premendo il tasto sul muose, di utilizzare, prendere, esaminare e, infine, di prendere a calci qualcosa!

Le animazioni a 256 colori sono davvero spettacolari e dimostrano ancora una volta il predominio della LucasArts nel reame delle avventure.

http://www.oldgamesitalia.net/

Quando incontrerete un motociclista di una gang di una gang rivale, dovrete menare le mani utilizzando bastoni, catene e perfino motoseghe!

Il nostro Ben appena uscito dal cassonetto dei rifiuti e imbestialito più che mai...

minuti, lo ritroviamo (ci ritroviamo) buttato in un cassone di rifiuti. Due parole, qualche sguardo, qualche commento sul suo modo di muoversi - un vero duro, anfibi pesantissimi, alto più di un armadio e borchiato dalla testa ai piedi - e ci accorgiamo che ci è simpatico: è tanto esagerato da essere buffo, tanto cattivo da essere buono come il pane.

Il nostro compito è quello di sventare un complotto ai danni della Corley, proprio la fabbrica che produce le potenti moto con cui siamo soliti scorazzare per il mondo.

Purtroppo verrete divisi molto presto dalla vostra gang di ardimentosi motociclisti.

L'avventura è ambientata nel futuro, quel futuro ma non troppo che ormai conosciamo bene. La Corley è l'ultima fabbrica a produrre veicoli con ruote, nella fattispecie due ruote, in un mondo in cui qualunque veicolo si muove su hovercraft. Ripburger, il losco consigliere di Mr. Corley, il padrone della fabbrica, un eccentrico e arzillo vecchietto una volta grande easy-rider, sta tramando un terribile piano che vede la Corley produrre esclusivamente minivan. Per poter realizzare questo piano egli ha in mente di uccidere Corley e incriminare Ben, il nostro amico e alter ego Ben.

Dicevamo che *Full Throttle* è un'avventura apparentemente tradizionale. Puntiamo i riflettori sulla parola "apparentemente". Malgrado l'aspetto, questo titolo riserva gradite sorprese e rivela di essere frutto di un accuratissimo studio per i particolari. Tutte le moto che vedrete nel gioco, ad esempio, sono degli splendidi modelli renderizzati in tre dimensioni. A tratti, l'avventura si interromperà e vi vedrà impegnati in brevi sezioni arcade, ottima scusa per interrompere quell'inevitabile staticità tipica di questo tipo di giochi. L'interfaccia, frutto di studi avanzatissimi, è così semplice da poter essere utilizzata senza alcuna precedente istruzione. Solo quattro sono le possibili interazioni: afferrare/usare, calciare, parlare e guardare, tutte realizzabili tramite un solo click, senza l'ausilio di alcuna icona fissa sullo schermo.

Infine citiamo il pregio principe di *Full Throttle*: la musica. La Lucas, attingendo dagli immensi schedari della sua attività cinematografica, ha assoldato un gruppo di musicisti heavy metal allo scopo di far scrivere loro un album appositamente per questo gioco. Perfettamente sincronizzata ai momenti più importanti della storia, grazie al famoso sistema **iMuse**, e maledettamente adrenalinica si farà apprezzare anche da tutti quelli che, come il sottoscritto, amano generi musicali più tranquilli.

Evocativo, adrenalinico e sognante. Imperdibile.

Massimo Triulzi

Si ringrazia Melange-MI

Full Throttle risiede su di un singolo CD-ROM che non richiede alcuna installazione su hard disk. È necessario un Macintosh dotato di processore 68040 per poter giocare in bassa risoluzione (la stessa della versione per PC) o un Power Macintosh per l'alta risoluzione. Sono richiesti 8 Mb di RAM, un lettore CD a doppia velocità, uno schermo a colori di almeno 13" e il System 7.1 o successivi. Consigliatissima una coppia di diffusori acustici esterni.

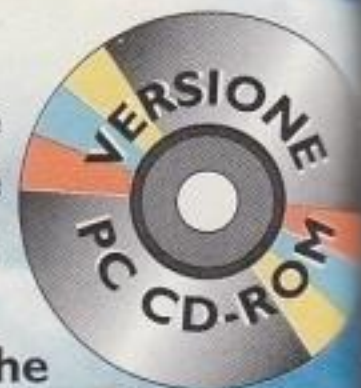
IMUSE

Trattasi di speciale metodo di programmazione che consente all'accompagnamento musicale di essere sempre perfettamente sincronizzato al momento di gioco. Fece scalpore ai tempi della sua prima apparizione in *The Secret of Monkey Island*. Potenziato più e più volte nel corso degli anni dalla Lucas, è una delle principali caratteristiche di tutti i suoi programmi. Non poteva mancare in *Full Throttle*, che nella musica ha uno dei suoi principali ingredienti.

8

\+ Grandissima semplicità d'uso: interfaccia utente innovativa • Trama lineare e avvincente • Accompagnamento musicale davvero magistrale: decine di brani rock appositamente composti per il gioco • Ottima caratterizzazione dei personaggi

\- Un po' troppo breve e facile

Metti la vela al tuo PC!
LASER MATCH RACING
Ecco finalmente per te l'ultima versione di Laser Match Racing, l'eccezionale simulatore di navigazione su barche a vela per il tuo PC!
Novità: 2 Player
Da ora potrai dare vita a vere e proprie competizioni a due, in base alle regole dell'Associazione Internazionale del Yachting Racing Rules; diventerai un esperto timoniere sfidando il tuo concorrente con l'imbarcazoine che più preferisci. Potrai scegliere la direzione del vento e la sua intensità, salire su una tra le barche in dotazione (Flight Dutchman, Dragon, Tornado, Laser, Dolfin ed anche la MotorBoat 2002) e decidere dove preferisci navigare creando la tua area di navigazione personalizzata oppure scegliendo il mare aperto, lo stretto di Dover, le Barbados o il Lago Braassemer. Laser Match Racing è perfetto sia per i neofiti che per i veri lupi di mare; i controlli dello scafo e le manovre possibili, sono completi, fedelissimi alla realtà e, volendo, del tutto automatici.
La navigazione è prevista anche con Echo-sonar con carta nautica elettronica completa di zoom oppure con determinazione di rotta tramite Waypoints.
Laser Match Racing è il massimo del realismo, un corso di vela che ti metterà in contatto con tutti gli aspetti della navigazione.
VERSIONE PC CD-ROM
Interamente in Italiano
RIVER OCTOPUS
Per maggiori informazioni chiama
Software&co.
, 30 - 21040 Malnate (Va) - tel. 0332/861.133 - fax

PINBALL WORLD

La 21st Century Entertainment, da anni riconosciuta come la migliore software house produttrice di flipper per computer, ha fatto il passo più grande della gamba: nel tentativo di produrre un imponente simulatore dotato di ben diciannove tavoli si è dimenticata di inserire un briciolo di giocabilità in almeno uno di questi.

I designer dei tavoli hanno esagerato con le rampe: il risultato è questo disordinato groviglio.

Per colpa di alcune scelte cromatiche discutibili, talvolta è difficile distinguere la biglia dal fondale.

Sistema: **PC CD-ROM**
Genere: **FLIPPER**
Software House: **21st CENTURY ENTERTAINMENT**
Sviluppatore: **SPIDERSOFT**

È il crollo di un mito. Dopo diverse simulazioni di flipper per computer e console, la casa degli indimenticabili *Pinball Dreams, Pinball Fanstasies, Pinball Illusions* e del mediocre *Pinball Mania* ha alla fine preso un granchio con uno dei suoi progetti più ambiziosi e promettenti. L'idea di fondo di questa simulazione prometteva infatti il divertimento totale attraverso un ipotetico giro del mondo, da un bumper all'altro, da una rampa a una ball trap attraverso una lungae impressionante lista di tavoli ambientati nelle **località** più disparate, come l'Estremo Oriente, il Polo, l'Inghilterra, il Canada, la Germania e l'Amazzonia.

Info

Pinball World richiede, per girare, almeno un 386SX a 40MHz (anche se è consigliato un 486 veloce), 550 Kb liberi di memoria di base e 4 Mb di EMS, lettore CD-ROM a singola velocità, 5 Mb di spazio sul disco fisso, scheda grafica VGA (raccomandata VESA Local Bus) e una delle seguenti schede audio: SoundBlaster, Pro Audio Spectrum, Aria e Gravis Ultrasound.

Pinball World parte già con il piede sbagliato: il primo tavolo da affrontare è quello di selezione della prima meta, ma è anche il più scarno e mal realizzato. Si tratta di un semplice pretesto per scegliere in maniera casuale il tavolo dal quale cominciare l'avventura, e per questo motivo, probabilmente, non è stato dotato di alcun bumper o bonus, ma è innegabilmente di dubbio gusto iniziare a conoscere quello che viene definito "il simulatore di flipper più grande mai visto" proprio in questo modo.

In ogni caso, una volta decisa la destinazione, si viene catapultati "al cospetto" del flipper scelto, e qui si ha lo spiacevole riscontro che *Pinball World* non mantiene ciò che promette. Ogni tavolo è maldestramente disegnato e congegnato: bonus, rampe, tunnel e flipper si sovrappongono in una disordinata orgia di colori e disegni affiancati in malo modo, la pallina sembra vagare senza meta tra un confuso miscuglio di elementi piazzati apparentemente a caso, senza motivo alcuno. E non si tratta del senso di disorientamento tipico dei flipper destinato a sparire dopo poco tempo con il crescere dell'interesse suscitato: *Pinball World* non convince nei primi cinque minuti di gioco, ma neanche dopo due ore di partita.

Per l'originale natura dei tavoli, il gioco utilizza un inedito scrolling multidirezionale, che mal si sposa con il cuore frenetico dei flipper classici. La bassa risoluzione, poi, genera più confusione che altro e dà al tutto un look arretrato e insufficiente, inaccettabile dopo che la 21st Century ha dotato dell'alta risoluzione i suoi tavoli più riusciti degli scorsi titoli.

Un buco nell'acqua in piena regola, che fa rimpiangere senza alcun dubbio i bei tempi in cui la 21st Century accontentava i giocatori con tre o quattro soli tavoli: pochi ma buoni. *Pinball World* sarà anche il simulatore di flipper più grande della storia, ma una cosa è certa: non è assolutamente quello più giocabile.

Paolo Verri

LOCALITÀ

Tutti i bonus dei tavoli sono, ovviamente, ispirati alla località a cui si riferiscono, così per esempio in Australia dovremo lanciare un boomerang, oppure in Germania bisognerà abbattere il muro di Berlino a colpi di biglia, mentre in Africa ci aspettano miniere di diamanti e misteriose piramidi. A parte la caratterizzazione grafica, però, questi bonus non convincono poi tanto e danno l'impressione di trovarsi lì per riempire qualche buco o lacuna a livello di giocabilità.

In Germania, manco a dirlo, per aggiundicarsi un succulento bonus bisogna abbattere il Muro di Berlino.

4

+ Diciannove tavoli: una scelta ampia e variegata•La pallina si comporta abbastanza bene•Numerosi sotto-giochi ed elementi originali, come flipper semoventi e calamitati

– Tavoli mal disegnati e mal progettati•Sarebbe stata bene accetta l'alta risoluzione•La grafica è confusa e tende a mimetizzare la pallina in alcune occasioni•Spesso gli elementi del tavolo nascondono la biglia e creano non poca confusione•Manca il carisma tipico dei flipper firmati 21st Century Entertainment

http://www.oldgamesitalia.net/

Il tuo computer al gioca TOTOGOL?

Prezzi IVA inclusa. Windows è un marchio di Microsoft Corporation

PUNTHO per Windows!

IL SOFTWARE PER L'ELABORAZIONE PROFESSIONALE DI SISTEMI TOTOGOL PIU' POTENTE E SEMPLICE DA USARE!

E' nata una **nuova** generazione di programmi per l'elaborazione di sistemi Totogol: **PUNTHO** per Windows (3.1 e 95). E' il software più **semplice** da usare, ma anche il più potente, disponibile in 3 versioni: Standard, Plus e Professional.

PUNTHO Standard è pensato per le esigenze dei sistemisti alle prime armi che non necessitano di stampare le colonne elaborate direttamente su schedina. **Elabora** fino a 30 pronostici (oltre **5 milioni** di colonne), dispone di 5 tipi di condizionamento (Pari, Dispari, Interruzioni, Consecutività globale, Somma globale), 1000 **colonne filtro** in AND e OR, riduzioni N-1 ed N-2, **stampa a video e su carta** delle colonne elaborate, spoglio punteggi e molto altro ancora.

Per stampare le colonne elaborate **direttamente su schedina** c'é **PUNTHO Plus,** che esegue le stesse elaborazioni della versione Standard.

Per i professionisti e le **ricevitorie** c'é invece **PUNTHO Professional,** con la possibilità di gestire più pronostici **contemporaneamente,** dispone della consecutività su tutti i condizionamenti e di altri metodi di condizionamento come gli **intervalli** (minimo, massimo, esterno), le presenze di gruppi pari e dispari, le simmetrie e i paralleli. **Naturalmente** stampa anche direttamente su schedina su **qualsiasi stampante riconosciuta da Windows** che accetti il formato carta delle schedine.

Se ti interessa saperne **di più** chiamaci: ti diremo **tutto e subito!**

Progetto
SOFTWARE
Programmi vincenti.

PROGETTO SOFTWARE • VIA FREJUS, 49 • 10139 TORINO • TEL. 011/388.111 • FAX 011/388.139

THE MACHINES

La simulazione dello sport del futuro: quintali di azione frenetica pilotando avveniristici robot in arene appositamente progettate allo scopo... manterrà le sue promesse questo nuovo prodotto della Merit?

La combinazione cromatica di questo livello è stata una delle poche cose che ci sono piaciute.

Sistema: **PC CD-ROM**
Genere: **SPARATUTTO**
S. H.: **MERIT STUDIOS**
Sviluppatore: **INTERNO**

Ve lo diciamo subito: no! Sulla carta, il gioco poteva essere davvero carino: l'idea di pilotare un robot in una sorta di sport del futuro non è originalissima ma poteva comunque svilupparsi in un gioco degno di nota; l'ambientazione grafica in stile *Alien Breed* (mi perdoni il *Team17* per il paragone) lasciava inoltre presagire azione e divertimento in buone dosi... e invece tutte le nostre aspettative sono miseramente crollate alla vista del prodotto finito.

Il gioco gira in modalità VGA 320 x 200 con 256 colori, che però si riducono di molto nelle schermate di intermezzo (che potete "ammirare" in una foto in questa pagina), che sembrano in qualche modo tentare di ricordarci che dieci anni fa giocavamo a giochini semplici e divertenti con una grafica non molto dissimile da quella di *The Machines*...

Peccato che nessuno di noi desideri tornare a quei tempi, soprattutto su PC recenti costati parecchi soldi e capaci di ben altre cose che delle pochezze grafiche ammirabili in questo nuovo "capolavoro" dell'arte video ludica mondiale (sic).

Come è il gioco? Avete un robot e con questo partecipate a uno sport che consiste nel massacrare altri robot in arene concepite proprio a questo scopo; dopo ogni partita avrete la possibilità di acquistare nuovi pezzi per il vostro droide (ce ne saranno di sempre più potenti e moderni) e di riparare i probabili guasti che avrete riportato durante la battaglia.

Per quanto riguarda il materiale, esistono sia negozi "puliti" con materiale legale e approvato dalla federazione, sia negozi più loschi dove si possono trovare invece attrezzature vietate o comunque illegali, l'unica differenza alla fine tra le due categorie è il prezzo: le cose vietate costano di più e sono quasi sempre migliori; è disponibile anche un sistema di scommesse, con le quali potrete divertirvi (se ci riuscite) scommettendo sulla vostra vittoria: se vincerete la partita guadagnerete anche una certa somma in **denaro**.

The Machines, come molti giochi recenti, permette sfide a due giocatori (con un ben realizzato split screen), giocando in due obiettivamente il divertimento aumenta abbastanza senza però raggiungere mai livelli di particolare coinvolgimento. Il punto è uno solo: recentemente abbiamo visto autentici capolavori grafici su PC di fascia alta, e in questi mesi abbiamo felicemente salutato l'arrivo di promozioni che ci permettono di ottenere capolavori come *System Shock* e le avventure della LucasArts a prezzi assolutamente interessanti... dobbiamo proprio essere noi a dirvi di ignorare questo titolo e rivolgere verso altri giochi i vostri sudati risparmi? Siamo sicuri di no.

Roberto Camisana

Info

La Merit consiglia come sistema minimo per giocare *The Machines* un 486 25 MHz, 4 Mb di RAM e una scheda VGA. Il gioco risiede su CD-ROM (dove occupa poco più di 15 Mega) e richiede un paio di Mega su disco fisso per l'installazione; sono supportate SB, Adlib e General Midi. La documentazione specifica chiaramente che è possibile usare un joystick per giocare ma non siamo riusciti a terminare positivamente la calibrazione nemmeno una volta, provando sia con joystick analogici che con il Gravis Gamepad; il giocatore è in pratica costretto a giocare solo con la tastiera. La richiesta di un CD-ROM 2x è quantomeno dubbia, vista l'esigua quantità di dati che è necessario caricare ogni volta.

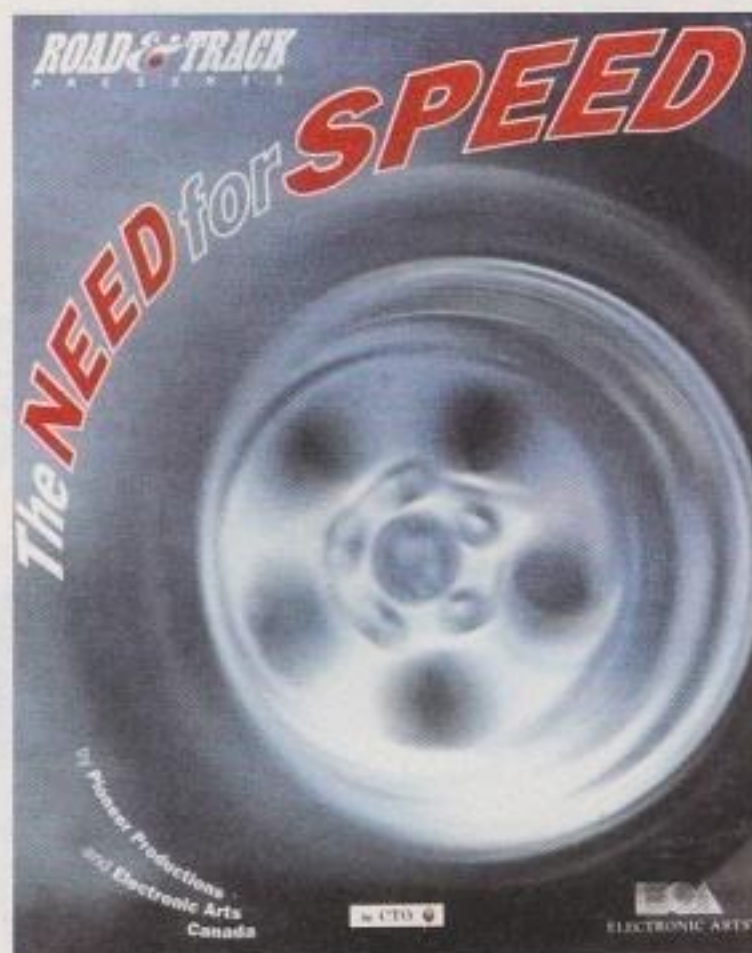
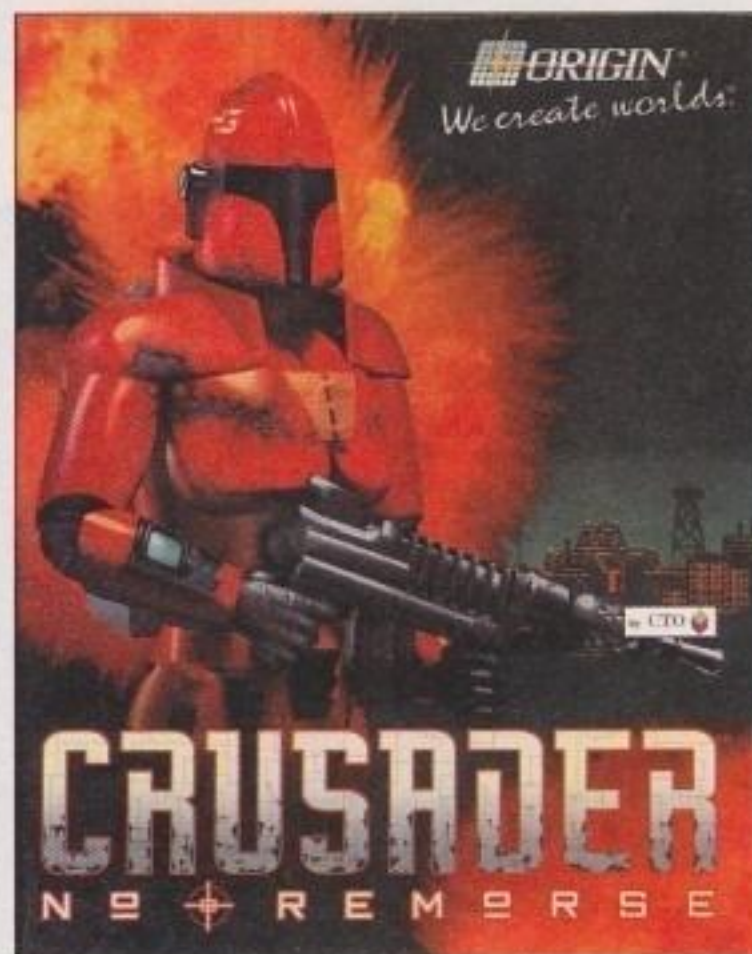
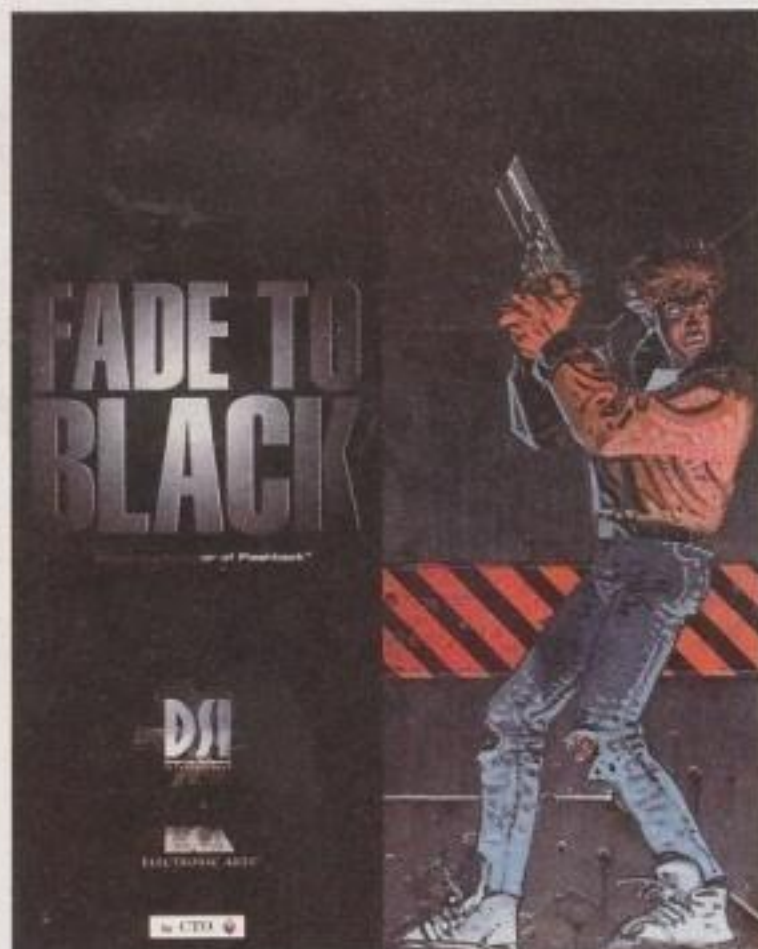
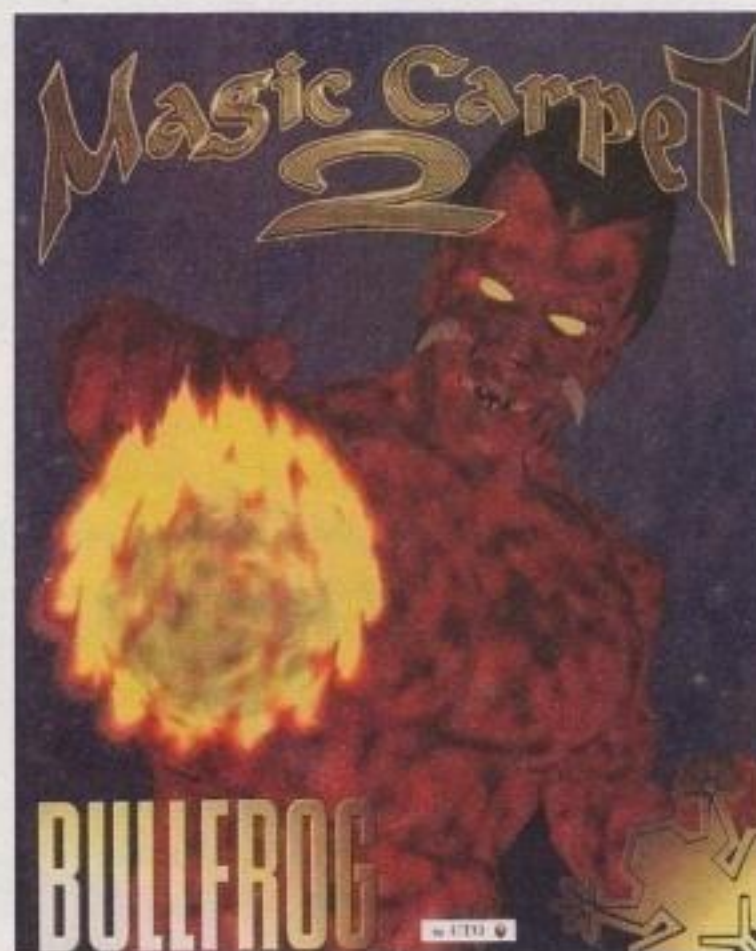
DENARO

Non abbiamo fatto in tempo ad avvisarvi e avete comperato ugualmente una copia di *The Machines*? Vi occorre più denaro nel gioco? Salvate la vostra posizione su disco nello slot 1, editate il file SAVEDGM1.DTA con un editor esadecimale e cambiate in "FF" tutti i byte dal terzo all'ottavo. Dovreste avere ora abbastanza denaro da poter comperare tutto ciò che volete. Questa gabola non vi restituirà i soldi che avete speso comperando il gioco, ma almeno potrete rifarvi imbrogliando...

\+ Manuale, di DUE pagine, in italiano•Split screen per giocare in due contemporaneamente

− Grafica preistorica•Game play datato, scarso e poco divertente•Sonoro adeguato al resto: da dimenticare•Joystick inutilizzabili per bug nel programma di calibrazione•Completamente fuori dal tempo: questo gioco poteva essere accettabile 6 anni fa, ora no

http://www.oldgamesitalia.net/

PER TUTTI CE N'È

Alla guida delle vetture più prestigiose tra cui Ferrari® 512TA, Lamborghini® Diablo VT e Porsche® 911 Carrera che toccano velocità supersoniche, percorrerete strade di un realismo stupefacente e fantastici scenari. Quattro modalità di gioco tra cui il duello via modem.

Un'avventura ai confini della realtà. Grafica ad altissima qualità ed 1 ora e 1/2 di immagini video per un divertimento assicurato!

Il seguito di Flashback™ dalla Delphine Software. L'avventura di Conrad che si svolge tra la luna, una stazione spaziale, un incrociatore Morph, Plutone e la Terra.

Dalla Bullfrog® l'appassionante seguito di Magic Carpet™ con nuove creature e incantesimi.

PER NESSUNO NON CE N'È

C.T.O. S.p.A. Via Piemonte, 7/F - 40069 - Zola Predosa (Bologna) - Tel.051/6167711 - Fax 051/753418

WING COMMANDER III

Il tavolo presso cui vi verranno affibbiate tutte le pericolose missioni di *Wing Commander 3*.

Quando salirete a bordo del vostro caccia spaziale potrete assistere ad una sequena filmata in alta risoluzione.

Sistema: **MAC CD-ROM**
Genere: **SIM. SPAZIALE**
Software House: **ORIGIN**
Sviluppatore: **LION ENTERTAINMENT**

Una nuova puntata si aggiunge all'inesauribile saga di Wing Commander. Alla Origin il merito di un nuovo balzo iperspaziale nel lungo cammino di avvicinamento tra il cinema e il divertimento interattivo.

L'estenuante guerra tra la Confederazione e i perfidi Kilrathi continua incessantemente. Il vostro alter ego, grazie a i meriti conseguiti nei precedenti episodi della saga di *Wing Commander* (che su Macintosh si riassumono nel solo *Super Wing Commander*), è stato promosso Colonnello ed è stato posto al comando di una squadra di eccellenti piloti che comprende alcune nostre vecchie conoscenze quali Maniac, Flint e Cobra. Nuova è anche l'astronave-base in cui è ambientato tutto l'episodio: la Victory. A bordo di questa è diffusa un'insistente voce disfattista che vede le nostre forze piegate al nemico. A noi il compito di combattere con successo una nuova inesauribile serie di missioni, per smentire queste voci e ridare consistenza al morale delle truppe.

Il punto di forza di *Wing Commander*, ciò che ha caratterizzato e reso indimenticabile questo gioco, non è tanto da ricercarsi nella parte arcade, nel puro compimento delle missioni, quanto nell'accuratezza e nel realismo della trama. Il Colonnello Blair, Angel e tutti gli altri personaggi con cui dovremo convivere e interagire nel cameratismo della Victory sono cosi ben caratterizzati da assumere un posto di riguardo nella nostra memoria e nel nostro cuore di videogiocatori. Amore, sensi di colpa, gioia e malinconia si avvicendano in un'incredibile girandola di colpi di scena, tra un volo e l'altro. La Origin, ben conscia di questa caratteristica del suo fiore all'occhiello, ha pensato bene di enfatizzare ancora di più questo pregio trasformando quest'ultimo episodio in una vera e propria esperienza cinematica. Quale miglior espediente per aumentare ulteriormente lo spessore dei personaggi se non quello di farli interpretare ad attori quali **Mark "Luke Skywalker" Hamill** e Malcom "Arancia Meccanica" McDowell!

Astronavi renderizzate, attori in carne ed ossa, sequenze filmate che non hanno nulla da invidiare a fantascientifici colossal su celluloide, un'eccellente colonna sonora stereofonica e campionata a 16 bit, non sono che alcune delle novità di questo nuovo imperdibile episodio che ha, come unico neo, quello di pretendere un Mac dell'ultimissima generazione per poter essere giocato.

Massimo Triulzi
(Si ringrazia Melange-MI)

MARK "LUKE SKYWALKER" HAMILL

Un po' ingrassato (ma forse è il destino di tutti gli inossidabili eroi dello schermo, dall'intramontabile capitano James T. Kirk a Batman) e leggermente invecchiato, Mark Hamill interpreta il ruolo del nostro alter ego, il Colonnello Blair. Dopo un periglioso percorso attraverso pellicole di discutibile qualità, pare proprio che questo attore si sia dato al mondo del divertimento elettronico: è sua anche la voce di uno dei protagonisti di *Full Throttle* della LucasArts.

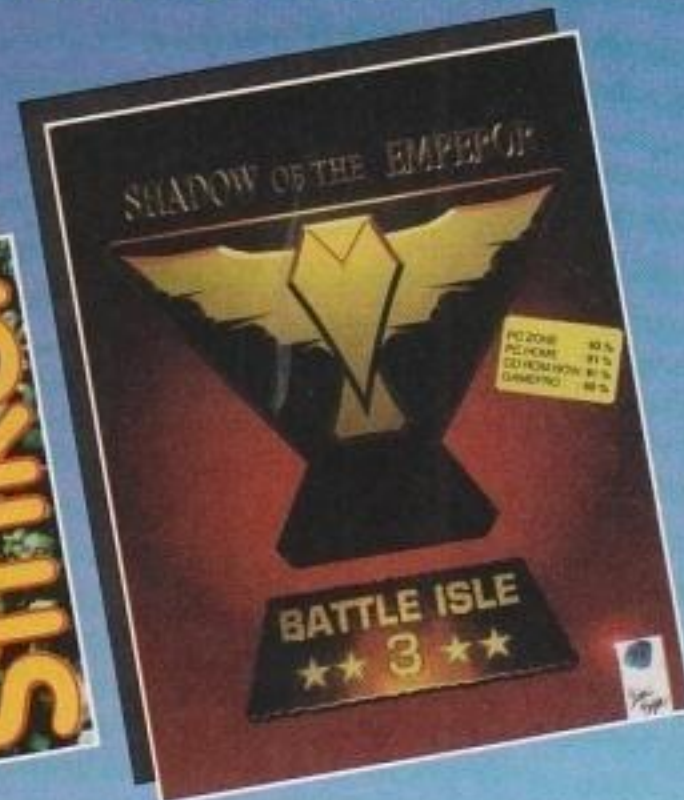
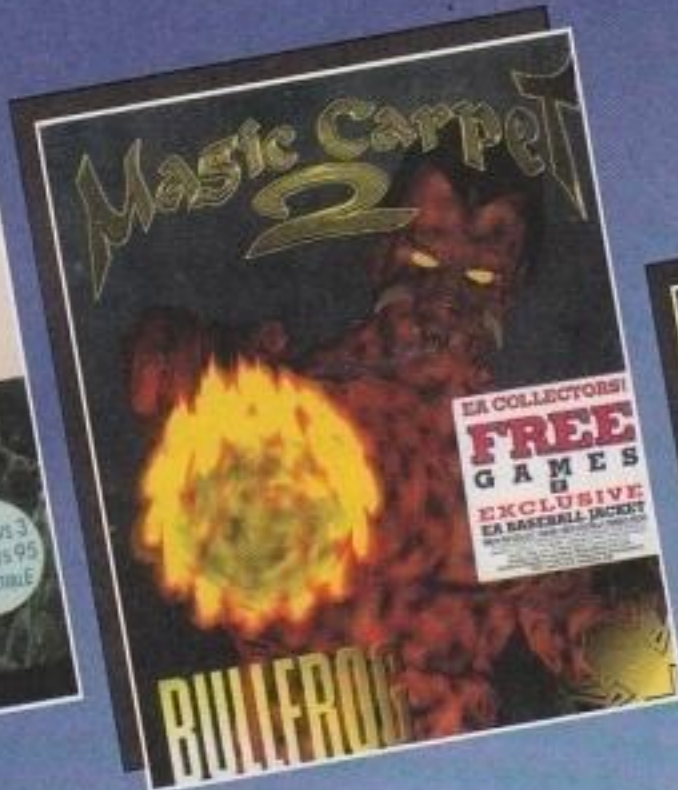
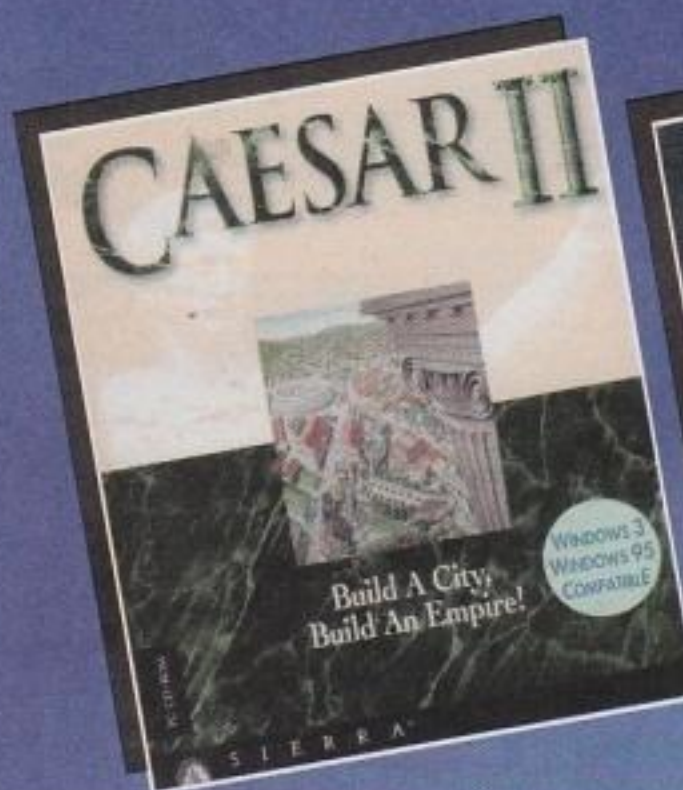
Info

WC III gira esclusivamente su Mac dotati di scheda PowerPC (su cui non raggiunge comunque una velocità ottimale) o direttamente su Power Mac. In soldoni è il primo videogioco per Mac a non supportare del tutto le macchine con processore 68040. Sono necessari circa 27 Mb di spazio libero su HD, che non verranno utilizzati come spazio di swap, necessario per velocizzare i lunghi caricamenti. Sono richiesti 8 Mb di memoria RAM per lanciare il gioco e ben 16 per ascoltare anche la colonna sonora. Sono richiesti un CD ROM a doppia velocità e uno schermo a colori di almeno 13". È caldamente consigliato un buon joystick. Sono proibiti programmi di compressione invisibile quali Stacker e AutoDoubler nonché programmi di compressione della memoria quali RAMDoubler.

8

\+ Una trama eccezionale che si traduce in un altissimo coinvolgimento del giocatore•Effetti speciali, colori straordinari e attori di grosso calibro•Una vera e propria opera interattiva in cui la spettacolarità non è a scapito della giocabilità•Magistrale colonna sonora ed effetti speciali•Alta risoluzione a go-go

− Indispensabile un Power PC con 16 Mb di RAM: sono tagliati fuori tutti i Macintosh "tradizionali"•Le sezioni arcade di combattimento sono ormai tecnicamente un po' datate e ripetitive•Molto lenti i caricamenti

Tel. 0766/30694-30674 - Fax 35352

AMIGA

	AMIGA 500	AMIGA 1200
A-TRAIN+CONSTRUCTION SET	39.000	
A10 TANK KILLER	39.000	
A320 APPROACH TRAINER	69.900	
AKIRA	79.900	
ALADDIN	79.900	
ALIEN BREED 2	69.900	79.000
ARCADE POOL	49.900	
ASSASSIN SPECIAL EDITION	39.000	
ATR-ALL TERRAIN RACING	59.900	
AWARD WINNERS PLATINUM	79.900	
B17 (BUDGET EDITION)	49.000	
BANSHEE	59.000	
BASE JUMPERS	69.900	69.900
BATTLE OF BRITAIN	79.900	
BEAUJOLLY COMPILATION	79.900	
BEHIND THE IRON GATE	59.000	
BENEATH A STEEL SKY	99.900	
BLOODNET	69.900	79.000
BODY BLOWS 2	69.900	69.000
BRIAN THE LION	59.000	
BRUTAL - PAWS OF FURY	59.900	
BUMP'N'BURN	69.900	
BURNING RUBBER	59.900	
BURNTIME	59.900	
CANNON FODDER II (vers.full price)	69.000	
CHAMPIONSHIP MANAGER 2	69.000	
CHAMPIONSHIP MANAGER ITALIA 1995	39.900	
CHAOS ENGINE	69.000	59.000
CHRISTMAS LEMMINGS 94	79.000	
CIVILIZATION	109.000	
CLASSIC COLLECTION: DELPHINE	69.000	
CLASSIC COLLECTION: LUCAS ART	69.000	
CLOCKWISER	49.900	
CLUB FOOTBALL "THE MANAGER"	59.900	
COLONIZATION (CIVILIZATION II)	99.900	
COMBAT AIR PATROL	49.900	
COMBAT CLASSICS 3	79.000	
COOL SPOT	69.900	
CORE COMPILATION AMIGA 1200		69.900
COSMIC SPACEHEAD	49.900	
CRYSTAL DRAGON	69.900	
CYBER PUNK	59.000	
DARKMERE	69.900	
DARKSEED (BUDGET EDITION)	39.900	
DAWN PATROL	59.900	
DENNIS THE MENACE	59.000	69.000

	AMIGA 500	AMIGA 1200
DETROIT	79.000	
DIGGERS	89.000	
DRAGONSTONE	79.900	
DREAMWEB	89.900	
DUNGEON MASTER 2	89.000	
EMBRYO	69.900	
EPIC	39.000	
F1 GRAND PRIX (BUDGET EDITION)	39.900	
F117A NIGHTHAWK STEALTH FIGHTER 2.0	39.000	
FANTASY MANAGER	49.000	
FIELDS OF GLORY (BUDGET EDITION)	49.900	49.900
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	55.000	
FLASHBACK (BUDGET EDITION)	49.900	
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	99.900	
FOOTBALL GLORY	59.000	69.000
FORMULA 1 (BUDGET)	49.000	
FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP EDIT.	69.900	
FRONTIER - ELITE II	79.900	
FRONTIER - FIRST ENCOUNTER (INGL.)	69.900	
GLOBDULE	59.900	
GLOOM	69.000	
GOBLINS III	89.900	
GUARDIAN	69.000	
GUNSHIP 2000	39.000	79.000
HEIMDALL II	79.900	79.900
HIGH SEAS TRADER	79.900	
HIRED GUNS	69.000	
HISTORY LINE 1914-1918	79.000	
IMPOSSIBLE MISSION 2025	89.900	89.900
INNOCENT UNTIL CAUGHT	79.000	
ISHAR 3	69.000	
ISHAR TRILOGY	59.900	
IT'S CRICKET	69.000	
JAMES POND III	69.900	
JET STRIKE	59.000	69.900
JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER	49.900	
JUNGLE STRIKE	69.900	
K240	69.000	
KICK OFF 3 EUROPEAN CHALLENGE	59.900	69.900
KING'S QUEST V (BUDGET EDITION)	49.900	
KING'S QUEST VI	79.900	
KING'S TABLE	79.900	
KINGPIN	39.900	
LAST ACTION HERO	69.900	
LEGACY OF SORASIL	39.900	
LEGENDS OF VALOUR (BUDGET ED.)	39.900	
LEMMINGS III (ALL NEW WORLD)	69.900	
LORDS OF THE REALM	79.000	79.000
MANCHESTER UNITED	69.900	
MEGA TRAVELLER 2	39.900	
MONKEY ISLAND 2	119.900	

	AMIGA 500	AMIGA 1200
MORPH	59.900	69.000
MORTAL KOMBAT 2	69.900	
MR BLOBBY	29.900	
MR NUTZ	49.900	
ON THE BALL WORLD CUP	29.900	29.900
OUT TO LUNCH	69.900	
OVERLORD	69.900	
PACIFIC ISLAND (BUDGET)	49.900	
PERIHELION	69.900	
PGA EUROPEAN TOUR	59.900	69.900
PGA TOUR GOLF	79.000	
PINBALL FANTASY	69.000	
PINBALL ILLUSIONS	69.900	
PINKIE	69.900	
PLAYER MANAGER 2 (INGLESE)	59.900	
PLAYER MANAGER 2 (ITALIANO)	79.900	
POWERDRIVE	69.900	
PREMIER MANAGER 3	59.000	59.000
PREMIER MANAGER 3 MULTIEDITION	69.900	
PRIMAL RAGE	89.900	
PRIME MOVER	79.900	
RALLY CHAMPIONSHIP	69.900	69.900
RED BARON (BUDGET EDITION)	39.900	
REUNION	79.000	79.000
RISE OF THE ROBOTS	89.000	99.900
ROADKILL	69.000	
SABRE TEAM	69.000	
SECOND SAMURAI	79.900	79.900
SEEK AND DESTROY	49.900	
SENSIBLE GOLF	69.900	
SENSIBLE SOCCER WORLD CUP EDITION	49.000	
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	79.900	
SHADOW FIGHTER	69.00	69.900
SHADOW WORLDS	29.900	
SHAQ-FU	49.900	69.900
SIERRA SOCCER	69.900	
SILLY PUTTY 2		TEL.
SIM CITY/GRAPHICS	39.900	
SIM CITY 2000	79.000	
SIM CLASSIC	79.000	
SIM EARTH	39.000	
SIM LIFE	39.000	39.000
SIMON THE SORCERER - IL MAGO	89.900	99.900
SIMON THE SORCERER II	TEL.	
SKELETON KREW	79.000	
SKIDMARKS	59.900	
SOCCER KID	69.900	
SOCCER SUPER STARS	89.900	
SPACE HULK (BUDGET EDITION)	39.900	
SPEEDBALL 2	39.900	
STAR TREK - 25TH ANNIVERSARY	79.900	

	AMIGA 500	AMIGA 12
STARLORD	99.000	
SUBWARS 2050 (BUDGET EDITION)	49.900	
SUPER LEAGUE MANAGER	69.900	69.90
SUPER SKIDMARKS	79.900	
SUPER STARDUST	79.900	
SUPER STREET FIGHTER 2	79.000	89.90
SYNDICATE	39.900	
TACTICAL MANAGER 2	59.900	
TACTICAL MANAGER ITALIA	39.000	
TACTICAL MANAGER VERS. EUROPEA	69.900	
TEAM 17 COLLECTION VOL.1	59.900	
TEAM YANKEE	39.900	
TENSAI	TEL.	
THE BLUE & THE GRAY	79.000	
THE CARL LEWIS CHALLENGE	79.000	
THE CLUE	69.000	69.90
THE LION KING	79.900	
THE PATRICIAN	49.900	
THE SETTLERS	89.900	
THEATRE OF DEATH	79.900	
THEME PARK	79.000	89.90
TOP GEAR 2	59.000	59.00
TORNADO (BUDGET EDITION)	39.900	39.00
TOTAL CARNAGE	69.900	69.90
TOWER ASSAULT	49.000	
TOWER OF SOULS	69.900	
TRACKSUIT MANAGER 2	69.900	
TRADERS	TEL.	
TROLLS	39.000	39.00
TURBO TRAX	79.000	
TURNING POINTS	79.900	
UFO (BUDGET)	45.000	45.00
UFO (VERSIONE ITALIANA)	89.900	89.90
ULTIMATE SOCCER MANAGER (INGLESE)	69.900	69.90
ULTIMATE SOCCER MANAGER (ITALIANO)	79.900	
UNIVERSE	79.000	
URIDIUM 2	69.900	
VALHALLA	79.000	
VIROCOP	69.900	69.90
VITAL LIGHT	69.900	
VOYAGES OF DISCOVERY	49.900	
WALKER	69.900	
WAR IN THE GULF	49.900	
WATERWORLD	TEL.	
WHIZZ	69.900	
WILD CUP SOCCER	55.000	
WIZ'N'LIZ	69.900	
WONDER DOG	49.900	
WORLD CLASS RUGBY 95	49.900	
ZEEWOLF	69.000	
ZONE WARRIOR	79.900	

VASTO ASSORTIMENTO AMIGA CD 32

richiedete il nostro catalogo

...IO ALLEGITTIMI PROPRIETARI - GARANZIA 12 MESI - VENDITA P...

Tel. 0766/30694-30674 - Fax 35352

PC

BALDIES 76.900
BATTLE BUGS 76.900
BIG RED ADVENTURE 67.900
BLOOD BOWL 89.900
BRUTAL - PAWS OF FURY 69.900
BUREAU 13 67.900
BURIED IN TIME 84.900
CANNON FODDER II (VERS. CLASSIC) 49.900
CHAMPIONSHIP MANAGER 2 76.900
CHAMPIONSHIP MANAGER ITALIA 1995 39.900
CHAOS ENGIME 59.900
CLASSIC COLLECTION: LUCAS ART 69.000
CLUB FOOTBALL "THE MANAGER" 69.900
COLONIZATION (CIVILIZATION II) 84.900
COMANCHE SUPER PACK 67.900
CORRIDOR 7 49.000
CRIBBAGE 49.000
CYBERBYKES 59.900
DARK SUN 1: SHATTERED LANDS 109.000
DARK SUN 2: WAKE OF THE RAVAGER 67.900
DARKSEED (BUDGET EDITION) 39.900
DAWN PATROL 69.900
DESCENT 76.900
DISCWORLD 84.900
DOOM DATA DISK D-ZONE 49.900
DOOM II (VERS. CLASSIC) 49.900
DREAMWEB 84.900
DUNE II (BUDGET EDITION) 39.900
DUNGEON MASTER 2 84.900
EARTH SIEGE 76.900
EARTH SIEGE DATA DISK 67.900
ECSTATICA 139.000
F14 FLEET DEFENDER (BUDGET) 49.900
FALCON 3.0 (BUDGET EDITION) 39.900
FANTASY LEAGUE FOOTBALL 59.000
FIELDS OF GLORY (BUDGET EDITION) 49.900
FIFA INTERNATIONAL SOCCER 84.900
FIFTH FLEET 84.000
FLIGHT OF HE AMAZON QUEEN 67.900
FLIGHT SIMULATOR 5 - BRITISH ISLES 69.900
FLIGHT SIMULATOR 5 - EUROPA 1 84.900
FLIGHT SIMULATOR 5 - ITALY SCEN. 1.2 110.900
FLIGHT SIMULATOR 5.1 76.900
FLIGHT SIMULATOR 5.1+ SC. ITALIA 149.000
FOOTBALL GLORY 67.900
FORMULA 1 (BUDGET) 39.900
FRONTIER - FIRST ENCOUNTER (ITA) 84.900
HARDBALL 4 76.900
HARPOON 2 84.900
HARPOON 2 COLD WAR BATTLESET 69.900
HARPOON 2 WEST PAC BATTLESET 69.900
HARRIER SVGA (VERS. BUDGET) 39.900
HEXEN 76.900
HOKUM KA-50 67.900
HOLE IN ONE 59.900
INDY CAR RACING 76.900
INFERNO 109.000
JAGGED ALLIANCE 67.900
KNIGHT OF XENTAR 109.000
KYRANDIA 2 - HAND OF FATE 109.000
LARRY 6 84.900
MASTER OF ORION 49.900
MENZOBERRANZAN 84.000
METAL MARINES 76.900
MICROMACHINES 2 TURBO TOURNAMENT 76.900
MORTAL KOMBAT (VERS. CLASSIC) 49.900
MORTAL KOMBAT 2 69.000
NASCAR (VERS. CLASSIC) 49.900
NASCAR TRACK PACK 39.900
PANZER GENERAL 84.000
PINBALL DREAM SPECIAL 76.900
PINBALL ILLUSIONS 76.900
PINBALL MANIA 76.900
PIRATES GOLD 39.900
PIZZA TYCOON 110.900
PLAYER MANAGER 2 (INGLESE) 69.900
PLAYER MANAGER 2 (ITALIANO) 67.900
PREMIER MANAGER 3 67.900
PRINCE OF PERSIA 67.900
PSYCHO PINBALL 76.900
PYROTECHNICA 69.900
RAILROAD DLX CLASSIC 69.000
RALLY (VERS. CLASSIC) 49.900
RISE OF THE ROBOTS 76.900
RISE OF THE TRIAD 67.900
SCREAMBALL 59.900
SIM CITY 2000 URBAN RENEWALL KIT DOS 49.900
SIM CLASSIC 67.900
SIM LIFE 49.900
SIM TOWER 84.900
SIMON THE SORCERER II 84.900
SLIPSTREAM 5000 76.900
STRIKE COMMANDER 109.900
STRIKER 95 69.900
SUBWARS 2050 (BUDGET EDITION) 49.900
SUPER KARTS 67.900
TERMINAL VELOCITY 67.900
THE PERFECT TRILOGY 76.900
THE SCOTTISH OPEN: VIRTUAL GOLF 76.900
THEME PARK 109.900
TIE FIGHTER 109.000
TIE FIGHTER DATA DISK-DEF. OF EM. 49.900
TORNADO+DESERT STORM 67.900
TOWER ASSAULT 67.900
TRANSPORT TYCOON SCENARY DISK 69.900
TRANSPORT TYCOON 76.900
UFO 84.900
ULTIMA VIII PAGAN 110.900
ULTIMATE BACKGAMMON 76.900
ULTIMATE BODY BLOWS 69.000
ULTIMATE DOOM 69.000
ULTIMATE SOCCER MANAGER (INGLESE) 67.900
UNNECESSARY ROUGHNESS 95 76.900
VIRTUAL POOL 109.900
WARCRAFT 84.900
WARRIORS 67.900
WORLD HOCKEY 1995 69.900
WORMS 76.900

CD ROM

1944 ACROSS THE RHINE 118.900
A4 NETWORKS 109.000
ACES OF THE DEEP (SVGA) 84.900
ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS 59.900
ALBION 99.900
AL UNSER ARCADE RACING (WIND.95) 79.900
ALEX DAMPIER PRO HOCKEY 95 79.900
ALIENS 99.900
ALIEN ODISSEY 109.000
ALLIED GENERAL 99.900
APACHE LONGBOW 76.900
ARC OF DOOM 67.900
ARE YOU AFRAID OF DARK 109.900
ASCENDANCY 108.900
BALDIES 84.900
BASEBALL DOUBLE HEADER 76.900
BATTLE BEAST 84.900
BATTLE ISLE 3 98.900
BC RACERS 69.900
BLOWN AWAY 76.900
BRETT HULL HOCKEY 1995 84.900
BURIED IN TIME 84.900
BURN: CYCLE 84.900
CAESAR 2 113.900
CHAMPIONSHIP MANAGER 2 76.900
CHAOS CONTROL 76.900
CHAOS ENGINE 59.900
CHESS CHALLENGE 84.900
CIVIL WAR 76.900
CLOCKWISER 59.900
COLONIZATION (CIVILIZATION II) 84.900
COMMAND & CONQUER 109.000
CYBER JUDAS 84.900
CYBERBYKES 69.900
CRUSADER NO REMORSE 119.900
DARK SUN 2: WAKE OF THE RAVAGER 109.900
DARKER 73.900
DESCENT 76.900
DESERT STRIKE + JUNGLE STRIKE 59.000
DESTRUCTION DERBY 99.900
DOOM 2 - EXTRA LEVELS 56.900
DOOM DATA DISK D-ZONE 2 69.900
DOOM II (VERS. CLASSIC) 49.900
DUNGEON MASTER 2 84.900
EF2000 113.900
11TH HOUR 113.900
F1 GRAND PRIX 2 109.000
F1 GRAND PRIX (BUDGET EDITION) 39.900
FATAL RACING 99.900
FADE TO BLACK 109.000
FIFTH FLEET 109.900
FLASHBACK (VERS. CLASSIC) 49.900
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN 79.900
FLIGHT SIMULATOR 5.1 + SC. ITALIA 149.000
FORMULA 1 (BUDGET) 39.900
FRONT PAGE SPORT FOOTBALL PRO 95 109.900
FX FIGHTER LIMITED EDITION 76.900
FIFA 96 107.900
GATEWAY 2: HOMEWORLD 109.900
GOBLINS III 110.900
GONE FISHING 109.000
GREAT NAVAL BATTLES 3 59.900
HARPOON 2 DELUXE 84.900
HELL 110.900
HEXEN 84.900
HI-OCTANE 119.000
HOLEN IN ONE 69.900
ICE AND FIRE 109.900
INDY CAR RACING (BUDGET) 39.900
INDY CAR RACING 2 84.900
IRON ASSAULT 76.900
ISHAR TRILOGY 59.900
JAGGED ALLIANCE 76.900
JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER 39.900
JURASSIC PARK (BUDGET EDITION) 39.900
KINGDOM THE FAR REACHES 109.000
KNIGHT OF XENTAR 109.000
KYRANDIA 3 110.900
LANDS OF LORE 49.900
LIVE ACTION FOOTBALL 76.900
LOADSTAR 67.900
MACHIAVELLI THE PRINCE 109.900
MAGIC CARPET 2: THE NETHER WORLDS 109.000
MECHWARRIOR 2: THE CLANS 109.000
METAL MARINES 69.000
MICROMACHINES 2 TURBO TOURNAMENT 84.900
MONKEY ISLAND 49.900
MONKEY ISLAND 2 49.900
MORTAL KOMBAT 2 76.900
MORTAL KOMBAT 3 84.900
NASCAR TRACK PACK 59.900
NBA LIVE 95 129.900
NEED FOR SPEED 109.000
NEW ZELAND FLIGHT 62.900
NHL HOCKEY 96 109.000
NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF 76.900
OPERATION EUROPE 109.000
OVERLORD (BUDGET) 39.900
PANZER GENERAL 76.000
PERFECT GENERAL 2 SCENARIO & MAP EDITOR 56.900
PERFECT GENERAL 2 84.900
PERFECT GOLF 84.900
PGA TOUR GOLF 96 109.900
PHANTASMAGORIA (INGLESE) 109.900
PINBALL MANIA 76.900
PIZZA TYCOON 110.900
PLAYER MANAGER 2 (INGLESE) 76.900
POWER HOUSE 84.900
PRIMAL RAGE 76.900
PRISONERS OF ICE 109.900
PROTOTYPE 79.900
PSHICO PINBALL 84.900
QUANTUM GATE 110.900
RAVENLOFT 2: STONE PROPHET 84.900
REBEL ASSAULT 49.900
REBEL ASSAULT II TEL.
RENEGADE 76.900
RETURN TO ZORK 109.900
RUGBY WORLD CUP 95 110.900
SECRET OF CASTLE 59.900
SECRET WEAPONS OF LUFTWAF (BUDGET) 49.900
SILVERLOAD 84.900
SIM CITY ENHANCED (BUDGET) 49.900
SIM ISLE (INGLESE) 109.000
SIM TOWER 84.900
SIMON THE SORCERER II 84.900
SLIPSTREAM 5000 76.900
SMALL BLUE PLANET 84.900
STAR TREK - NEXT GENERATION 109.900
STRIKE 95 76.900
SUPER STREETFIGHTER 2 TURBO 52.900
SU-27 FLANKER 99.900
SUPER KARTS 110.900
TERMINAL VELOCITY 84.900
TERMINATOR RAMPAGE 139.900
THE 11TH HOUR 110.900
THE LAST DYNASTY 109.900
THE ORION CONSIRACY 76.900
THE SCOTTISH OPEN: VIRTUAL GOLF 76.900
THE SCROLLS 76.900
THUNDERSCAPE 84.900
TOP GUN 99.900
TRANSPORT TYCOON (ITA) 89.900
UFO 2 - TERROR FROM THE DEEP (ITA) 84.900
ULTIMATE FOOTBALL 1995 76.900
ULTIMATE SEVEN 76.900
ULTIMATE SOCCER MANAGER 76.900
UNDER A KILLING MOON 149.000
US NAVY FIGHTER - DATA DISK 79.000
US NAVY FIGHTER GOLD EDITION 145.000
USS TICONDEROGA WIN 95 99.900
VIRTUA CHESS 109.000
VIRTUAL POOL 76.900
VORTEX: QUANTUM GATE 2 95.000
WARRIORS 76.900
WEREWOLF VS COMANCHE 84.900
WING COMMANDER III HEART OF THE T. 118.900
WITCHAVEN 110.900
WORMS 84.900
X-WING ENHANCED 49.900

SCREAMER 69.900

FLIGHT UNLIMITED 74.900

SEGA SATURN

ASTAL - USA 132.900
BUGS - USA 132.900
CLOCKWORK KNIGHT - USA 132.900
CYBER SPEEDWAY - USA 169.900
DAYTONA - USA 169.900
MINNESOTA FATS - USA 132.900
NHL ALL STAR HOCKEY - USA 132.900
OFF WORLD EXTREME - USA 132.900
PANZER DRAGOON - USA 132.900
PEBBLE BEACH GOLF - USA 132.900
ROBOTICA - USA 132.900
ROMANCE 3 KINGDOM - USA 132.900
SHANGAI TRIPLE THREAT - USA 132.900
SHINOBI LEGIONS - USA 132.900
SIM CITY 2000 - USA 132.900
STREETFIGHTER MOVIE - USA 132.900
VIRTUAL HYDLIDE - USA 132.900
WORLD WIDE SOCCER - USA 132.900
BUGS - EURO 132.900
DAYTONA - EURO 169.900
DIGITAL PINBALL - EURO 132.900
INTERNATIONAL VICTORY GOAL - EURO 132.900
PANZER DRAGOON - EURO 132.900
PEBBLE BEACH GOLF - EURO 132.900
VIRTUAL HIDLIDE - EURO 132.900
VIRTUAL RACING 132.900

SONY PSX

AIR COMBAT - USA 118.900
BATTLE ARENA TOSHINDEN - USA 132.900
DEMOLISHEN DERBY 145.900
ESPN EXTREME - USA 104.900
FIFA SOCCER 96 130.900
KILEAK - USA 104.900
MORTAL KOMBAT 3 - USA 155.900
NBA JAM TOURNEMENT ED. - USA 126.900
OFF WORLD EXTREME - USA 132.900
POWER SERVE TENNIS - USA 132.900
RAIDEN PROJECT - USA 101.900
RAYMAN - USA 126.900
RIDGE RACER - USA 101.900
STREETFIGHTHER MOVIE - USA 123.900
TOSHINDEN - USA 132.900
TOTAL ECLIPSE TURBO - USA 97.900
WIPEOUT - USA 134.900
XCOM ENEMY UNKNOWN - USA 134.900
NBA JAM TOURNEMENT ED. - EURO 134.900
STREETFIGHTHER MOVIE - EURO 123.900
TOTAL ECLIPSE TURBO - EURO 97.900

SPEEDY SOFT - VIA DELLE CASE NUOVE, 3 - 00053 CIVITAVECCHIA (ROMA)

cognome e nome ____________________

via ____________________ n. ______

c.a.p. ________ città ________ prov. ________

tel. ____________________

SPESE DI SPEDIZIONE POSTALE L. 7.000

SPESE DI SPEDIZIONE POSTALE URGENTE L. 18.000

[illegible] L. 16.000

titolo programma	sistema

☐ ***PAGHERÒ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO***

☐ ***ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE***

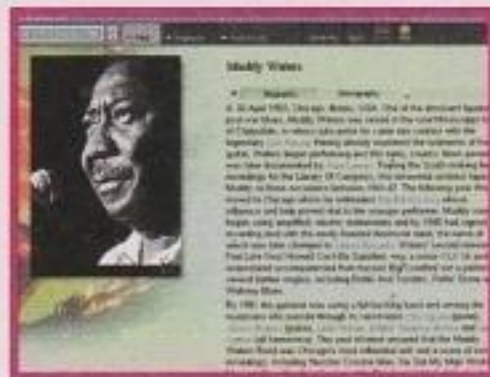
TUTTI I PREZZI [illegible] IVA INCLUSA

UN VIAGGIO MUSICALE

Cosa c'è di meglio per capire le potenzialità di un prodotto multimediale di un viaggio attraverso la storia della musica?

Uno dei video presenti vede Patty Smith dal vivo che canta "Because the night".

ROCK'N ROLL

Nel viaggio attraverso la scoperta di *Musical Central 96* siamo partiti dal rock 'n'roll con i riff di Chuck Berry. Consultando la discografia si sceglie qual è il disco più indicato per sentire i classici eseguiti da uno dei padri del rock.

BLUES

Ma prima del rock 'n'roll è il blues che ha cambiato la musica. E uno dei grandi vecchi del blues è Muddy Waters.

ROLLING STONES

Un altro musicista che è stato influenzato da Muddy Waters è Keith Richards. I Rolling Stones sono tra i gruppi storici del rock che hanno subito le maggiori influenze dalla musica nera. Come tutti i gruppi degli anni '60 anche i Rolling hanno subito le influenze della musica orientale soprattutto quando c'era ancora Brian Jones.

Sistema: **PC CD-ROM**
Genere: **GUIDA MULT.**
Casa: **MICROSOFT**
Sviluppatore: **INTERNO**

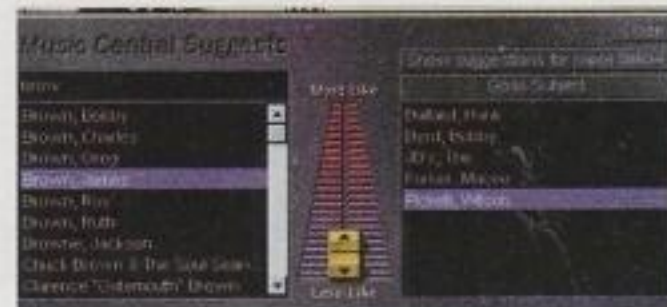
MUSICAL CENTRAL 96

Amanti di rock, jazz, country e world music, la Microsoft ha pensato a voi. Dopo cinema e pallacanestro le capacità multimediali della divisione home di Microsoft hanno concentrato i propri sforzi sulla storia della musica degli ultimi 90 anni con un prodotto di sicuro interesse.

RICERCA

Alla base di ogni database c'è la possibilità e la flessibilità di cercare le informazioni. Il sistema di filtri già sperimentato in *Cinemania* è molto valido. Come illustrato nell'immagine, un determinato album può essere ricercato scegliendo uno o più campi come genere (quello evidenziato), etichetta, titolo di canzone o valutazione (per esempio tutti i dischi che hanno preso 5 stellette dai recensori di "Q").

Non siete mai riusciti a sapere quanti musicisti abbiano suonato una versione di "I can't get no Satisfaction"?

Forse non lo saprete mai con esattezza, ma il nuovo CD-ROM della Microsoft vi aiuterà a scoprirne molti. Lo stile Microsoft nel realizzare i suoi sempre ottimi prodotti multimediali è stato messo al servizio della musica per realizzare quella che viene presentata come un'enciclopedia della musica moderna ma che deve essere considerata più come un enorme database, che copre tutti i generi della musica moderna (country, jazz, rock, pop, soul, blues, rap, world music, ecc.), artisti di numerose nazioni, eventi che hanno caratterizzato la musica moderna.

Ecco come funziona il "suggest". Selezionando un musicista nella finestra a sinistra, compaiono gli artisti legati in quella a destra. Il cursore centrale serve da filtro.

THE CLASH

Per molti il gruppo di Joe Strummer, Mick Jones, Paul Simmons e Topper Headon è stato una delle ultime rock band. E anche i Clash dopo aver conosciuto il reggae hanno cambiato molto la loro musica trovando nuove ispirazioni dopo gli esordi punk.

SKA

In fatto di influenza e contaminazioni anche Bob Marley non ha scherzato. All'inizio degli anni '80, gli Specials di Terry Hall e Jerry Dammers furono tra i gruppi inglesi che rilanciarono lo ska sull'onda del successo del reaggae di Bob Marley.

BOB MARLEY

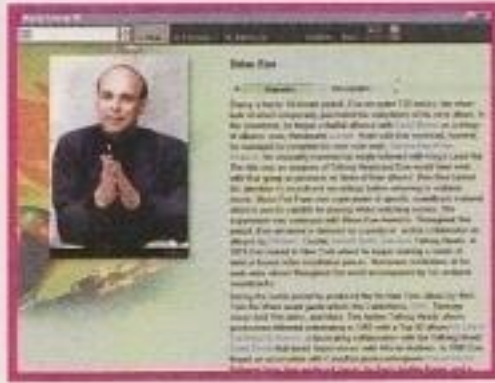
Di Bob Marley c'è il video di "Exodus". Le informazioni sul profeta di Jah sono numerose e si trovano anche alla voce Bob Marley and the Wailers.

JOE JACKSON

Chi si è ispirato a Cab Calloway è stato Joe Jackson nel suo disco "Jumpin Jive". L'artista inglese ha esplorato vari generi musicali dal punk al reggae come nel caso di "Beat Crazy" fino allo swing e il la musica classica.

RAVI SHANKAR
Ravi Shankar è il musicista indiano che ha fatto conoscere il sitar all'occidente anche grazie alle sue apparizioni in festival come Woodstock, Monterey e il concerto per il Bangladesh.

BEATLES
Oltre ai Rolling Stones anche i Beatles non si sono sottratti al fascino del misticismo orientale e alle suggestioni psichedeliche, come ben rappresentato in quello che è stato votato come il miglior disco rock della storia: "Sgt Pepper's Lonely Heart Club Band", un capolavoro che ha influenzato numerosi artisti come Prince e gli U2.

U2
La band di Dublino è considerata la migliore band rock del momento. In *Music Central 96* si può ascoltare una "song clip" di "With or Without you".

BRIAN ENO
Il gruppo di Dublino ormai fa coppia fissa con Brian Eno. L'ex Roxy Music infatti oltre a produrre gli U2 ha recentemente creato un nuovo gruppo, Passengers, che però è troppo recente per figurare su *Music Central 96*.

Info

Per ammirare e, soprattutto, per ascoltare le meraviglie contenute in *Music Central 96* dovrete avere un 486 abbastanza potente (almeno un DX 2 a 50 MHz), 4 Mb di RAM e, ovviamente, Windows 95 o NT. Come la maggior parte dei programmi che girano sotto Windows 95, è consigliabile però avere almeno 8 Mb di RAM, in modo da rendere l'esecuzione del programma molto più veloce e eliminare le noiose interruzioni. Per quanto riguarda le schede sonore, sono supportate tutte quelle riconosciute da Windows.

La struttura di *Music Central 96* è simile a quella di *Cinemania* anche se la grafica è stata cambiata. Dal menu principale si può accedere alle varie sezioni che consentono di organizzare le ricerche. La consultazione dell'archivio è sempre stata una delle migliori caratteristiche dei programmi Microsoft e anche questo non delude: è possibile, ad esempio, attivare i filtri per una **ricerca** più mirata per trovare un artista, un album, un brano audio, uno spezzone video o una canzone. Il sistema di ricerca consente anche di creare liste personalizzate con informazioni su album e canzoni da esportare in altri database. Ma *Music Central 96* può anche "fare da solo": scegliendo un artista il programma propone i musicisti che più lo hanno influenzato. In *Microsoft Music Central 96* sono inseriti più di 80.000 album con informazioni di vario genere (dalla "song list" agli artisti che hanno partecipato alla registrazione), oltre 5.000 recensioni tratte dalla rivista inglese "Q", più di 100.000 musicisti (2.000 dei quali sono ritratti in fotografia), una cinquantina di brani audio tratti dagli album citati e più di 30 minuti di videoclip. Per realizzare *Music Central 96* la Microsoft ha utilizzato la Guinness Encyclopedia of Popular Music e si è appogiata al MUZE, una rete famosa negli Stati Uniti per i suoi chioschi interattivi da cui è possibile effettuare ricerche per titolo, canzoni, artisti, generi, formato ed etichetta. Tra gli autori figurano numerosi giornalisti americani, mentre per le recensioni sono state utilizzate le sapienti note della rivista inglese "Q".

Alberto Rossetti

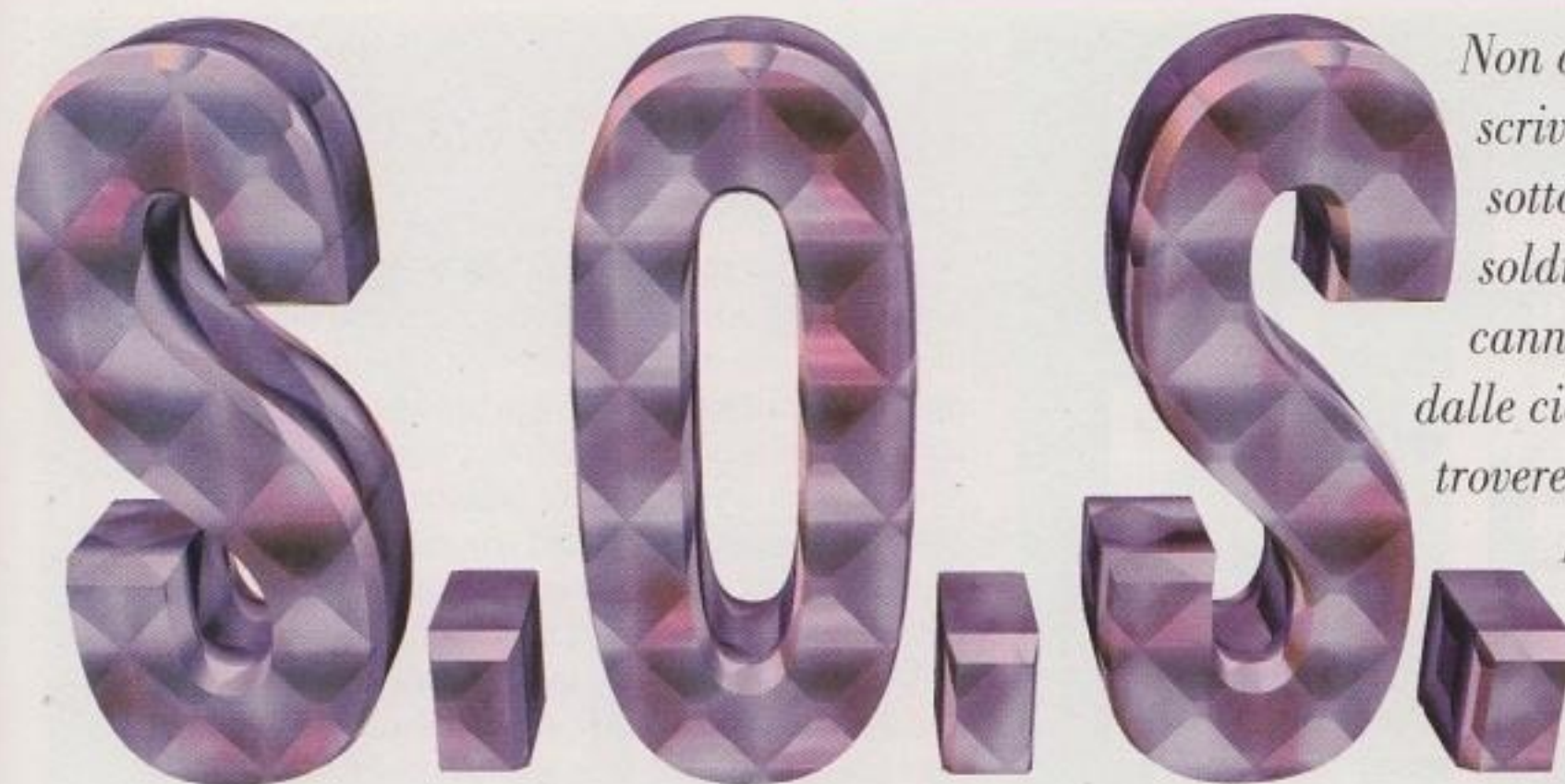
ON LINE
Con il collegamento a Microsoft Network si può accedere a Music Central Online. In questo modo si può aggiornare il CD-ROM con nuove recensioni e informazioni sugli ultimi prodotti discografici.

SOUL
James Brown, come Chuck Berry e Muddy Waters è un altro che ha influenzato molti musicisti come Wilson Pickett, uno dei personaggi più famosi del soul. Un altro produttore che ha fatto la storia della musica e, in particolare del rythm 'n' blues è Steve Cropper, attore anche nel film "Blues Brothers" assieme a Cab Calloway, il vecchietto che intonava "Minnie the Moocher".

CONTAMINAZIONI
Brian Eno è anche legato ai Talking Heads e a David Byrne con cui ha realizzato nel 1981 "My life in the Bush of ghost", primo esempio di contaminazione musicale che miscela funk e suoni campionati da tutto il mondo. Parlando di funk, tappa d'obbligo è James Brown di cui possiamo ammirare il video di "Baby Baby Baby" registrato durante uno show televisivo.

\+ Una quantità di dati sterminata • Strumento indispensabile per completare la propria cultura musicale.

\- Un'enciclopedia con un taglio un po' troppo americano, anche se le note sono state prese da fonti inglesi.

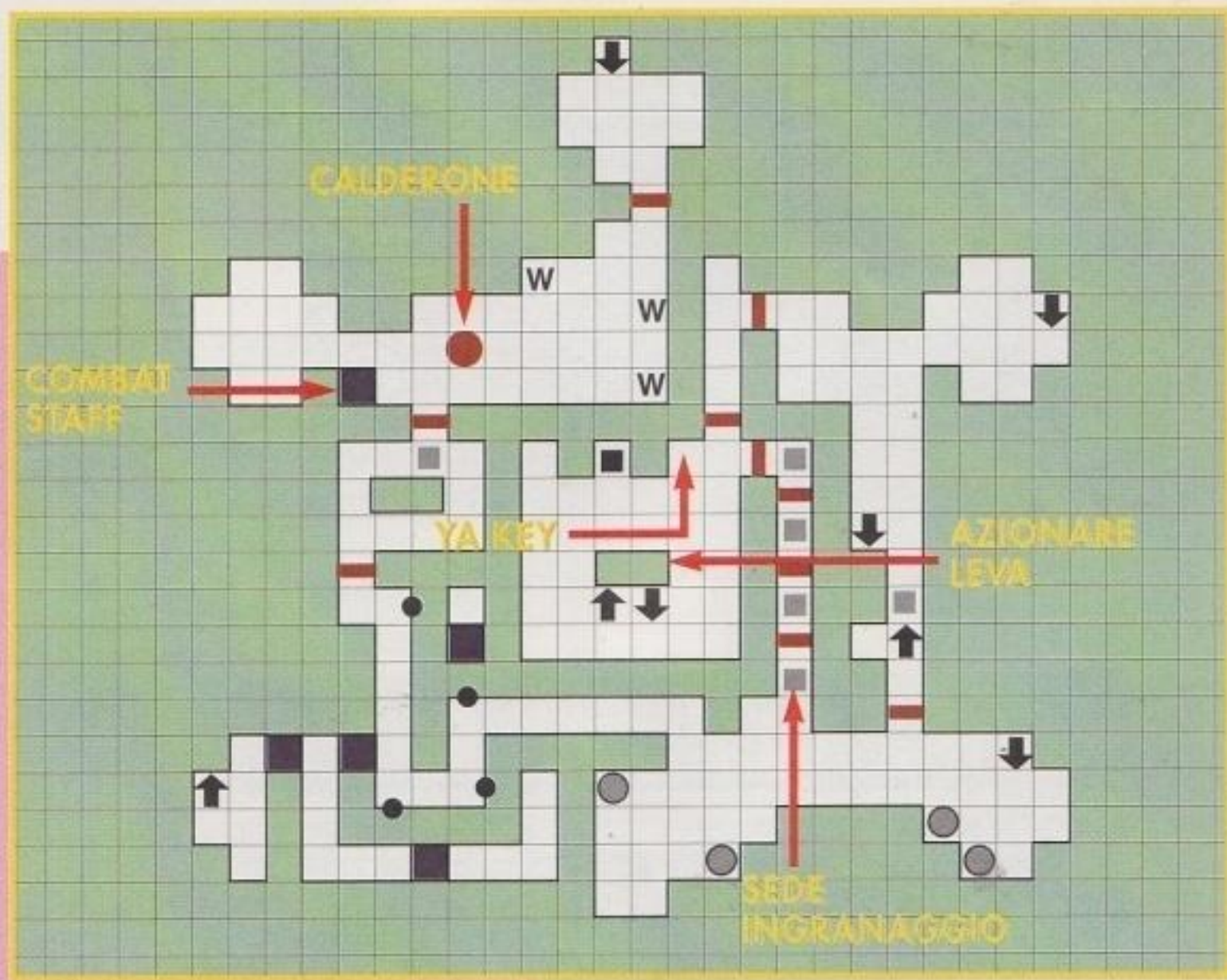
8

Non date retta a certi scribacchini postali che scrivono arsi solo dal fuoco dell'invidia! Il sottoscritto Paolo Paglianti non dilapida i soldi solo in panini, ma anche in patatine e cannoli siciliani! Ma non lasciamoci traviare dalle ciance delle malelingue; questo mese troverete la seconda parte della soluzione di Dungeon Master 2, una guida completa su Mortal Kombat 3 e uno speciale sui giochi a corsa per PC. Buon appetito!

DUNGEON MASTER 2

THE LEGEND OF SKULLKEEP

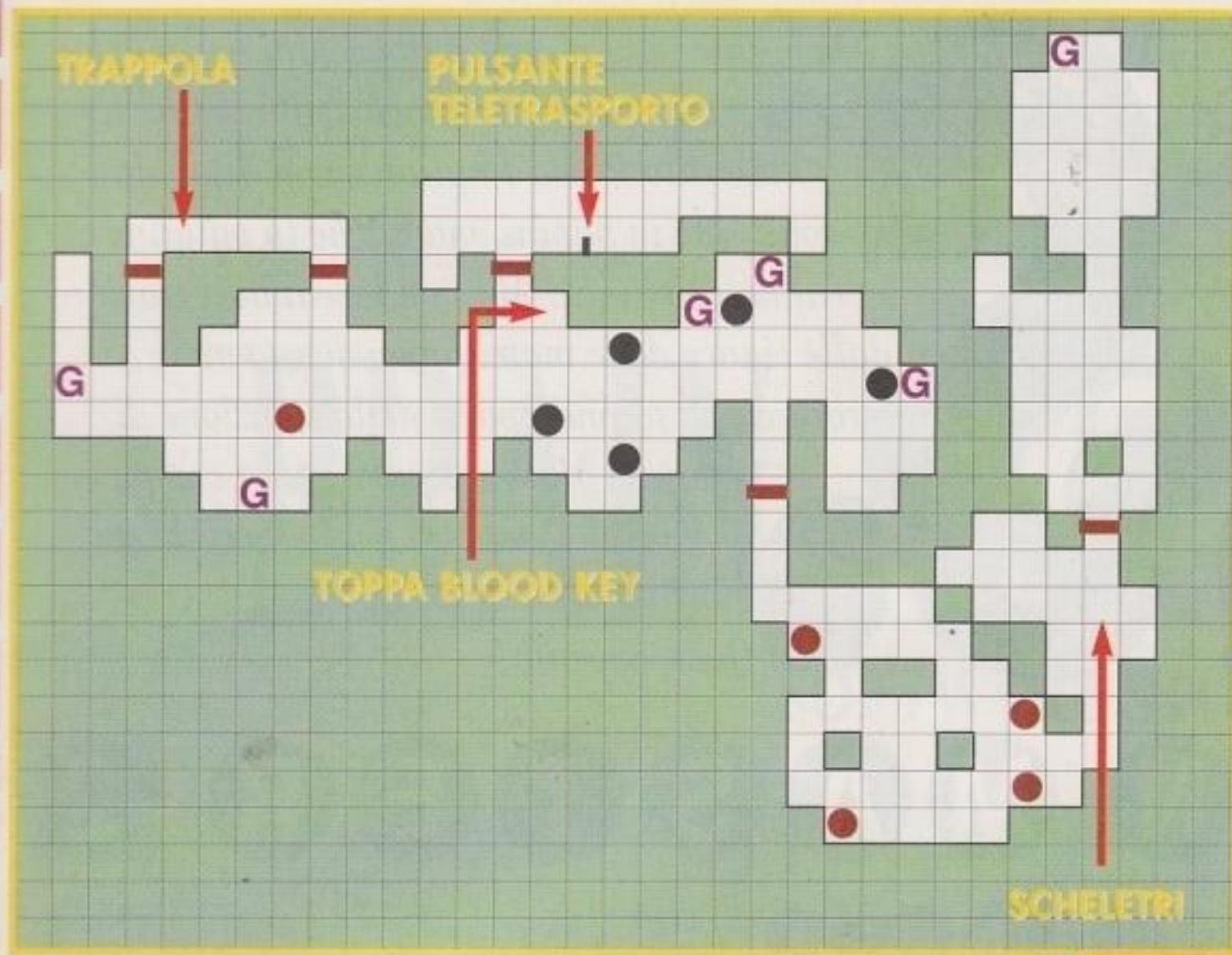
Siete arrivati nella fortezza di SkullKeep? Bene, Paolo Paglianti, grazie all'aiuto di Dario Cova, si appresta a condurvi nei suoi umidi e tenebrosi livelli fino all'epica sfida finale con Dragoth nel livello Etereo!

SECONDO LIVELLO

Eravamo rimasti al primo livello di *Skullkeep*. Bene, salite le scale e preparatevi a uno degli scontri più difficili di tutto il gioco: infatti, tirando la corda che trovate subito dopo le scale, accederete a una stanza piena di cattivissimi maghetti, che lanciano diversi tipi di incantesimi, compresi le fireball, le nubi velenose e i fulmini magici. La tattica migliore è quella di non entrare nella stanza (altrimenti la porta vi si chiuderà alle spalle), ma di rimanere sulla porta e combattere i nemici man mano che vengono verso di voi. Tra questi maghi, troverete anche il "capo", che ha una Staff particolare in grado di lanciare tre fireball di seguito che, se vi centrano, vi trasformeranno in melassa di avventuriero! Quando avrete ucciso il capo, potrete raccogliere questa Staff e usarla voi stessa. Tuttavia non vi conviene utilizzarla in questa stanza, perché gli altri maghi possono rubarvela. I muri di questa stanza sono pieni di oggetti molto interessanti: inoltre al centro di essa troverete un calderone che, inserendovi dentro una Staff e un Magic Bossom, vi restituirà una Snake Staff. Proseguite verso nord, quindi superate i muri illusori a nord-ovest ed estraete gli occhi dalle loro sedi. Prendete una delle placche di ferro, quindi tornate nella stanzina a sud. Per aprire la porta a nord-est, dovrete lanciare la placca di ferro sulla pedana. Una volta arrivati nel corridoio, dovrete correre nei passaggi laterali nascosti dai passaggi segreti. Togliete tutti gli occhi dalla rispettiva sede, poi percorrete il corridoio fino alla successiva stanza. Lì troverete una fontana (una delle poche che ci sono in *SkullKeep*) e un ingranaggio. Lanciate un incantesimo di accelerazione, quindi, utilizzando gli ingranaggi in vostro possesso (vi siete ricordati di acquistarli nei negozi?), arriverete nella stanza della Turbina. Prendete la Ya Key e utilizzatela nell'apposita toppa, dopodiché premete il pulsante per lanciare la chiave e farla cadere nella botola.
A questo punto, abbassate la scala (si trova addossata al muro centrale) e scendete ai livelli sotterranei per andarla a recuperare.

LEGENDA

Porta	▬
Tavolo	●
Arma	W
Armatura	A
Teletrasporto	✧
Campo	⁘
Scala	↑
Pedana	■
Trabocchetti	●
Gemma verde	G
Muro illusorio	■

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

I DUE SOTTOLIVELLI

Scendendo la scala arriverete nel sottolivello che si trova al piano terra di SkullKeep, dove incontrerete solo qualche fastidioso pipistrello; fate riferimento alla mappa pubblicata il mese scorso per trovare la scala per scendere al livello inferiore. Una volta arrivati al primo sottolivello, vi conviene "depurare" la zona a sud-est dalla presenza di scheletri, quindi proseguire verso nord e massacrate i draghetti chiudendogli il cancello in testa, dopodiché scendete al secondo sottolivello per raccogliere le due pietre preziose blu. Tornate al primo livello sotterraneo e andate verso nord-ovest per incontrare il malefico Troll. Anche se in teoria è possibile ucciderlo con le solite magie e armi, è molto più comodo farlo cadere in trappola. Aprite i due cancelli a nord ed entrate passando da quello più a est. Aspettate che il Troll vi segua, quindi percorrete il corridoio verso ovest. Infine uscite dall'altro cancello (se la porta è chiusa, troverete l'interruttore in basso a destra). Il Troll rimarrà schiacciato dalla trappola: premete l'apposita leva per fare indietreggiare il palo acuminato, quindi recuperate la chiave che dovrete utilizzare per liberare i Golem dalla loro prigione: dentro la loro stanza, infatti, spostando una pietra sul muro a sud, attiverete un teletrasporto che porterà i Golem al livello superiore, dove essi raccoglieranno il combustibile e lo getteranno nel Bruciatore. Ricordatevi di tornare qui ogni tanto per eliminare gli eventuali Minion Guardiani nemici che si piazzano davanti al Bruciatore uccidendo i Golem.
A questo punto, se avete raccolto la YA Key e attivato il Bruciatore, potrete tornare al Secondo Livello di *SkullKeep*, eventualmente passando dall'esterno (come potete notare dalla mappa pubblicata il mese scorso, il sottolivello al pianterreno ha un accesso all'esterno).

RITORNO AL SECONDO LIVELLO

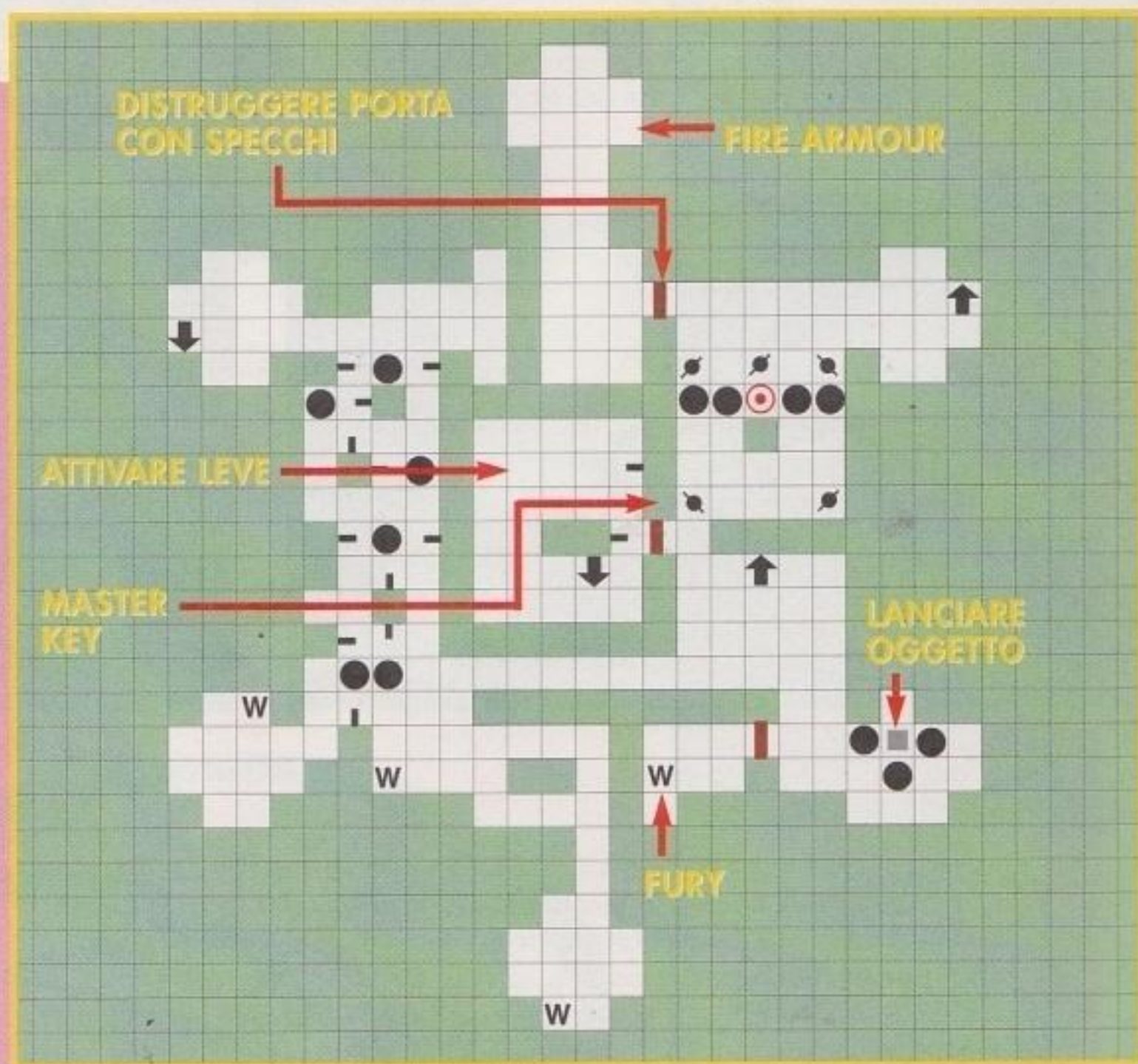
Avendo riguadagnato per la seconda volta la YA Key, potrete accedere all'ultima parte del Secondo Livello: troverete una scala (nell'angolo nord-est) che vi permette di raggiungere un piccolo labirinto pieno di teletrasporti, dove un essere verde attiva di continuo dei pulsanti che lanciano delle potentissime fireball. L'unico modo per eliminarlo è di creare dei Minion d'Attacco. Tornando alla parte conclusiva del Secondo Livello, troverete un corridoio che si dirige verso sud dove, passando su una piattaforma, attiverete una trappola magica che apre e chiude molto velocemente una botola. Per bloccarla, dovrete utilizzare la Scout Map, mandando l'Occhio della mappa davanti all'emettitore magico, in modo da bloccare gli incantesimi (se siete sfortunati, la botola si bloccherà nella posizione "aperta": in questo caso non vi resterà che ritentare).

http://www.oldgamesitalia.net/

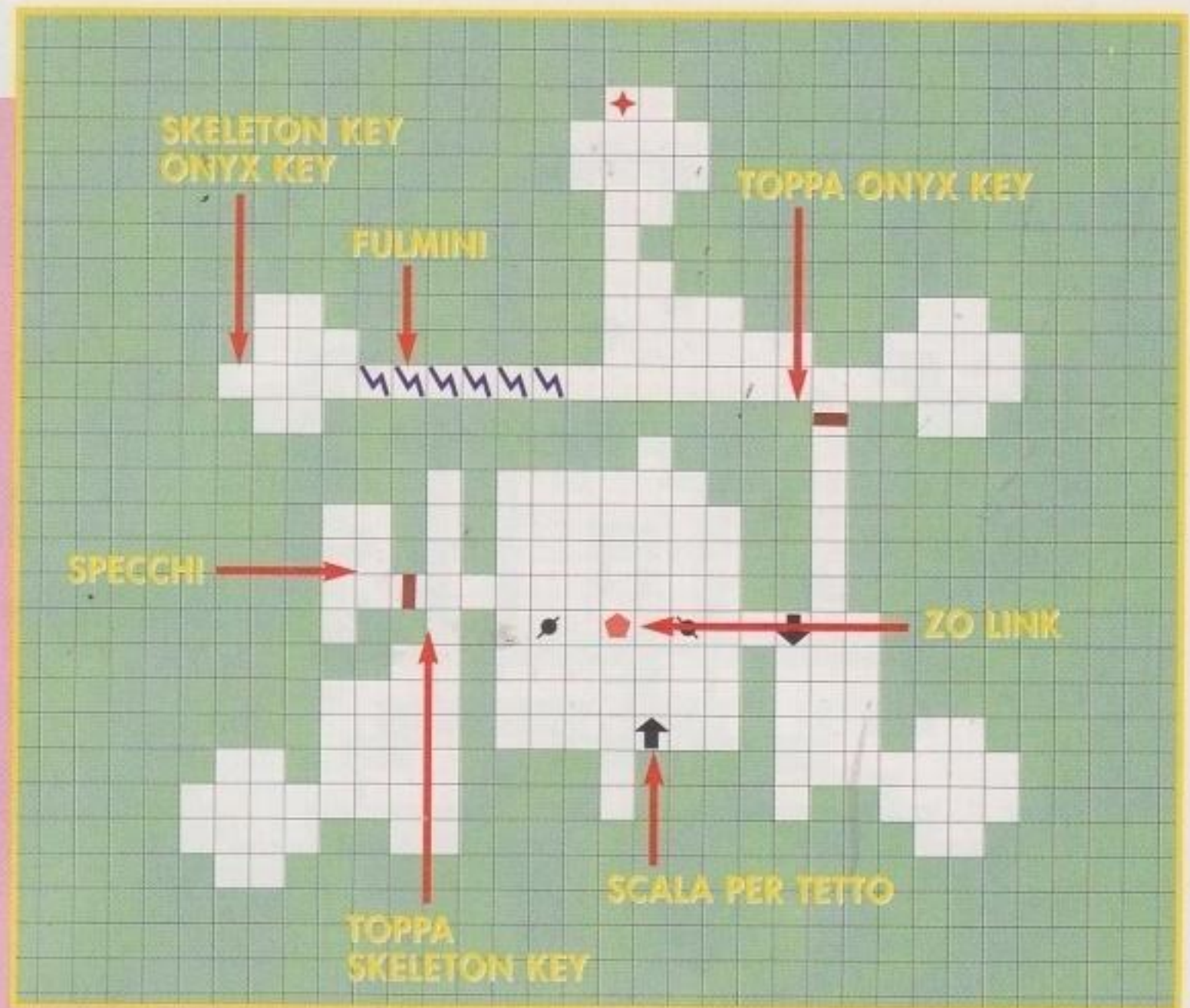
TERZO LIVELLO

Da questo livello in poi, verrete continuamente attaccati da Minion d'Attacco che vi impediranno di dormire: come abbiamo detto nel "bestiario" pubblicato il mese scorso, vi conviene colpirlo con le armi piuttosto che con la magia.
Appena arrivati, dovrete affrontare un paio di sfuggenti Arceri: questi mostri all'inizio non vi attaccheranno, ma vi conviene eliminarli subito, o almeno indebolirli, perché vi aggrediranno non appena aprirete le porte. Raccogliete il Fuse (dovreste averne un altro comprato nei negozi, oppure lo trovate nel forziere volante) e inseritelo nell'apposita sede, quindi prendete l'ingranaggio e inseritelo nella fessura nel muro a sud. In questo modo aprirete la porta accanto alla fessura e potrete accedere a un lungo corridoio pieno di porte, che possono essere aperte azionando le leve che si trovano nella sezione iniziale del corridoio (potrete facilitarvi la vita controllando se le porte sono aperte o chiuse con la Mappa Magica).
Arriverete a una stanza (dopo essere passati davanti a una fontana, dove vi conviene fare il pieno), dove troverete la Cross Key e le scale per il livello inferiore, e dove dovrete inserire il secondo Fuse. Facendo riferimento alla mappa, tornate nella stanza a nord-ovest, dove, inserendo la Cross Key, potrete accedere al Quarto Livello. Prima di procedere, assicuratevi di avere con voi la Master Key.

QUARTO LIVELLO

Per prima cosa, distruggete tutti i tavoli per aprirvi la strada verso est (dovrete utilizzare le armi). Arriverete in un punto particolarmente ostico dove dovrete superare delle botole e dei "respingenti" che tentano di spingervi nelle suddette botole (ovviamente è d'obbligo un incantesimo di Accelerazione). Passate costeggiando la parete est (è il tragitto più semplice), quindi esplorate la parte a sud del livello, dove troverete parecchie armi. Per aprire la porta che nasconde la spada Fury, dovrete lanciare un oggetto sulla pedana al centro delle botole. Troverete poi una stanza piena di teletrasportatori: qui, inutile dirlo, dovrete giocare soprattutto sulla fortuna per riuscire ad arrivare velocemente alla stanza a nord.
Ora dovrete affrontare uno degli enigmi più interessanti di tutto *Dungeon Master 2*: Dovrete infatti spostare gli specchi come viene mostrato nella mappa, quindi passare sulla pedana per lanciare una fireball, e infine azionare la leva per spostare lo specchio a nord. Il vostro obiettivo è infatti quello di far fare un giro completo alla fireball per farla tornare al bersaglio rosso (aiutatevi con la mappa magica - ricordatevi che, per cambiare inclinazione a uno specchio, dovrete cliccare sopra di esso in basso a destra o sinistra).
Già che ci siete, abbattete la porta di legno a nord-ovest con una fireball (spostando nuovamente gli specchi), quindi aprite la porta a sud-ovest con la Master Key (che dovreste avere dal livello precedente) per arrivare nella stanza dove dovrete, come al solito, attivare tutte le leve. Uscite, andate nell'angolo nord-est e salite all'ultimo livello.

QUINTO LIVELLO

Per prima cosa, lanciate un incantesimo di Accelerazione e tutti gli Scudi magici possibili, quindi attraversate di corsa il corridoio elettrificato. Prendete dall'alcova a ovest solo la Onyx Key (se prendete entrambe le chiavi, verrete imprigionati da una trappola), quindi tornate indietro (spegnendo ovviamente le trappole fulminanti) e aprite la porta a sud con la chiave appena presa. Questa si aprirà solo se il macchinario dello Zo-Link funziona perfettamente: date un'occhiata alla fila di monitor. Il bruciatore (livello sotterraneo) funziona solo se avete liberato i Golem e se questi sono liberi di gettare il carburante nel bruciatore stesso (ogni tanto un Minion Guardiano si posizionerà davanti al bruciatore per impedire ai Golem di lavorare, e dovrete scendere per eliminarlo). La Turbina (secondo livello) viene attivata dal bruciatore stesso, dalla pompa dell'acqua e dalle condotte del vapore; le Pompe (terzo livello) funzioneranno solo se avrete posizionato il fusibile al posto giusto e avrete attivato la leva corrispondente. Infine, le condotte agiranno se avrete attivato tutti i volani presenti nella loro stanza al quarto livello.

Superate quindi la porta, procedete verso sud e azionate la leva sul muro a nord per far scendere la scala. Tornate indietro, riattraversate il corridoio elettrificato e scambiate le chiavi (ovvero posizionate nella nicchia la Onyx Key e prendete la Skeleton Key). Tornate al quarto livello e, passando dalla scala che avete appena abbassato, tornate al quinto livello; procedete verso ovest e utilizzate la Skeleton Key nell'apposita toppa vicino alla porta a ovest. Entrate nel teletrasportatore appena attivatosi, quindi distruggete tutti i tavoli, trascinate i due specchi nella stanza centrale e posizionateli come riportato nella mappa.
Azionate per prima cosa i due lanciatori di firebal (posti nel muro a sud) e poi attivate il lancia-fulmini posizionato nella parete nord (che funzionerà solo se il Bruciatore, la Turbina, ecc. sono attivi). A questo punto avete attivato il macchinario Zo-Link: se volete, potete salire sul tetto (dove dovrete affrontare una moltitudine di *Arceri* e di Minion), oppure entrare nella Zona Eterea per la sfida finale.

ZONA ETEREA

Prima di avventurarvi in questa zona vi conviene preparavi davvero al massimo delle vostre possibilità. Seguite il percorso di "nuvole" (non abbiamo incluso la mappa perché non troverete diramazioni o bivi), superate i due "ponti" (se cadrete, riapparirete in un punto casuale di tutto il gioco). Incontrerete così Dragoth, che potrete sconfiggere solo utilizzando le armi (infatti è immune a qualsiasi magia). Dopo avergli inflitto un certo numero di ferite, potrete vedere il finale che preannuncia un attesissimo seguito!

http://www.oldgamesitalia.net/

CAMICIA CIFRATA? CANOTTA FIRMATA? QUEST'ANNO IL REGALO E' INTERNET KIT.

I SOLITI REGALI DI NATALE HANNO STUFATO? QUEST'ANNO C'È UNA NOVITÀ: PUOI REGALARE E REGALARTI L'INTERNET KIT DI ITALIA ONLINE. TI ASPETTANO ORE E ORE DI LIBERA NAVIGAZIONE CON NETSCAPE 1.2 NELLA RETE PIÙ ESTESA DEL MONDO: INTERNET. INOLTRE, POTRAI ACCEDERE A ITALIA ONLINE, LA RETE TUTTA IN ITALIANO DI INFORMAZIONI, CURIOSITÀ E GIOCHI, PER STUDIARE, LAVORARE E PER DIVERTIRTI. IL PREZZO, NEANCHE A DIRLO, È UN VERO REGALO: 195.000* LIRE. SE L'IDEA DI INTERNET TI ERA GIÀ GIRATA PER LA TESTA, FAI UN GIRO NEI NEGOZI OLIVETTI (INDIRIZZO SULLE PAGINE GIALLE), CERCA L'INTERNET KIT E AVRAI UN MOUSE PAD IN OMAGGIO. PER MAGGIORI INFORMAZIONI PUOI ANCHE ANDARE IN EDICOLA E ACQUISTARE ONLINE MAGAZINE, RIVISTA UFFICIALE DI ITALIA ONLINE. ERA TEMPO CHE IL TUO COMPUTER AVESSE UN REGALO COME SI DEVE...

LA RETE CHE TI LIBERA.

http://www.oldgamesitalia.net/

MORTAL KOMBAT 3

Il terzo episodio di Mortal Kombat racchiude un numero di segreti veramente inimmaginabile. Oltre alla consueta quantità di mosse finali (a cui si sono aggiunte le Animality) è stata implementata la presenza di particolari codici da inserire per modificare i parametri del gioco a due. Noi di ZETA vi forniamo una guida che vi condurrà attraverso tutti questi segreti, senza comunque escludere la presenza di molte altre oscure novità.

QUALCOSA DA SAPERE

FATALITY: potrete eseguire questa mossa alla fine di un combattimento senza alcun tipo di restrizione. È molto probabile che i primi tentativi di esecuzione risultino in fallimenti. Questo dipende dalla necessità di eseguire la mossa alla giusta distanza: per questo motivo vicino ai movimenti e ai tasti che dovrete premere è segnata tra parentesi la distanza che dovrete tenere.

N. B. La distanza "Spazzata" corrisponde a circa 8 cm.

FRIENDSHIP: questa è la prima delle due mosse finali che vi serviranno per "prendere in giro" il vostro avversario. Per questo motivo per effettuarla non dovrete usare il tasto di parata per tutto il round finale dello scontro. È importante notare che potrete eseguire la Friendship a qualunque distanza.

BABALITY: questa mossa trasforma il vostro avversario in un bambino e, come la Friendship, non dovrete usare il tasto di parata nel round finale. Può essere effettuata a qualunque distanza.

MERCY: questa mossa è l'unica identica per tutti i lottatori. Solo nel terzo round di combattimento permette di restituire un po' di vita al vostro avversario. Per eseguirla, tenete premuto RUN, fate G; G; G e rilasciate RUN a qualunque distanza. È necessario eseguire questa mossa per poter effettuare l'Animality.

ANIMALITY: vera novità del gioco, consente di trasformare il vostro lottatore in un animale e infierire sul corpo dell'avversario. Per eseguirla correttamente dovrete prestare attenzione alla distanza e effettuata dopo aver effettuato la MERCY. Potrete dunque accedere alla Animality solo nel terzo round.

I PERSONAGGI SEGRETI

Nel puro stile dei *Mortal Kombat* in questo terzo episodio sono presenti dei personaggi aggiuntivi oltre ai quattordici che potrete inizialmente controllare.

MOTARO: generale delle armate di Shao Kahn alla conquista della Terra, è il primo boss che incontrerete alla fine del gioco. È impersonato da un centauro con le corna dotato di una lunga coda con cui può lanciare sfere di energia. Da notare la sua capacità naturale di respingere tutti gli attacchi a distanza che gli vengono sferrati.

SHAO KAHN: già apparso in *MKII* è nuovamente il boss finale del gioco. Possiede mosse molto potenti (da notare la sua velocissima palla di fuoco) ma ha l'abitudine di prendervi in giro durante il combattimento rendendosi vulnerabile.

NOOB SAIBOT: in *MKII* appariva come un'ombra nera di Sub-Zero e Scorpion. In questo terzo episodio è tornato come ombra di Kano e per affrontarlo dovrete inserire il codice appropriato nel VS Screen.

SMOOKE: come avrete notato al centro dello schermo di selezione appare ogni tanto il volto di un Ninja robotico grigio. Questi è Smooke, che potrete controllare inserendo il codice finale al termine del gioco. Possiede lo stesso effetto "fumo" di *MKII* e le mosse dello scomparso Scorpion.

SINDEL

Interpretata da Lia Montelongo

MOSSE

Air Fireball
I, G, A, LK (In volo)
Ground Fireball
A, A, LP
Scream
A, A, A, HP
Flight
I, I, I, A, HK

MOSSE FINALI

Fatality 1
RUN, RUN, BL, BL, RUN+BL (Da vicino)
Fatality 2
RUN, RUN, BL, RUN, BL (Spazzata)
Friendship
RUN, RUN, RUN, RUN, RUN, S
Animality
A, A, S, HP (Da vicino)
Babality
RUN, RUN, RUN, S
Pit Fatality
G, G, G, G, LP

LEGENDA

S: Su	G: Giù	A: Avanti	I: Indietro
HP: Pugno alto		LP: Pugno basso	
HK: Calcio alto		LK: Calcio basso	
BL: Parata		RUN: Tasto corsa	

N.B. Le diagonali sono espresse da G o S più la direzione corrispondente separata da una "/". Es. Diagonale in basso-avanti: G/A.

http://www.oldgamesitalia.net/

ULTIMATE KOMBAT KODE

Da eseguire dopo la scritta "Game Over" al termine del gioco completato senza continuare mai nel gioco singolo. Il codice sblocca Smooke ed è controllato da entrambi i giocatori.

N. B. Questo codice non viene mai richiesto, dovrete inserirlo voi.

Giocatore 1: Premere una volta HP, due volte HK e premere S+BL
Giocatore 2: Premere due volte HP, due volte LP, due volte BL, quattro volte HK e tre volte LK

SHANG TSUNG

Interpretato da John Turk

TRASFORMAZIONI

Liu Kang: 360 (Parata)
Kano: I, A, BL (Velocemente)
Sonya: G+RUN+BL+LP
Kung Lao: RUN, RUN, BL, RUN
Kabal: LP, BL, HK (Velocemente)
Sindel: I, G, I, LK
Cyrax: BL, BL, BL
Sektor: G, A, I, RUN
NightWolf: S, S, S (Parata)
Jax: A, A, G, LP
Sub-Zero: A, G, A, HP
Stryker: A, A, A, HK
Sheeva: Tenere premuto LK A, G, A, Rilasciare

MOSSE

1 Skull
I, I, HP
2 Skulls
I, I, A, HP
3 Skulls
I, I, A, A, HP
Hell Fire
A, A, I, I, LK

MOSSE FINALI

Fatality 1
Tenere premuto LP, G, A, A, G, Rilasciare (Da vicino)
Fatality 2
Tenere premuto LP, RUN, BL, RUN, BL, Rilasciare (Da vicino)
Friendship
LK, LK, RUN, RUN, G
Animality
Tenere Premuto HP, RUN, RUN, RUN, RUN, Rilasciare (Spazzata)
Babality
RUN, RUN, RUN, LK
Pit Fatality
S, S, I, LP

KOMBAT KODES

Nel VS Screen in basso potete vedere sei icone che potrete modificare premendo i tasti LP, BL e LK di entrambi i due giocatori (in pratica la prima icona è controllata dal LP del primo giocatore, la seconda dal BL e così via). Inserendo la combinazione di icone appropriate otterrete diversi effetti; queste figure scorrono in avanti premendo il tasto e all'indietro mettendo S e premendo il tasto e sono:

Drago	MK	Yin Yang	Simbolo 3	Simbolo ?
Fulmine	Goro	Raiden	Shao Kahn	Teschio

N. B. I numeri tra le parentesi indicano il numero di volte che dovrete premere il tasto appropriato.

1) Il vincitore del primo round combatte contro SHAO KAHN
Giocatore 1: Drago, Simbolo 3, Simbolo 3 (0 - 3 - 3)
Giocatore 2: Fulmine, Goro, Simbolo ? (5 - U+4 - 4)
2) Il vincitore del primo round combatte contro NOOB SAIBOT
Giocatore 1: Raiden, Goro, Teschio (S+3 - S+4 - S+1)
Giocatore 2: Simbolo 3, Simbolo ?, Ying Yang (3 - 4 - 2)
3) Il vincitore del primo round combatte contro SMOOKE
Giocatore 1: Ying Yang, Drago, Fulmine (2 - 0 - 5)
Giocatore 2: Ying Yang, Drago, Fulmine (2 - 0 - 5)
4) Il vincitore del primo round combatte contro MOTARO
Giocatore 1: Teschio, Goro, Teschio (S+1 - S+4 - S+1)
Giocatore 2: MK, Simbolo ?, MK (1 - 4 - 1)
5) Psycho Kombat: (Al buio, Random e Senza parata combinati)
Giocatore 1: Teschio, Shao Kahn, Fulmine (S+1 - S+2 - 5)
Giocatore 2: MK, Yin Yang, Fulmine (1 - 2 - 5)
6) Barra di energia disabilitata
Giocatore 1: Teschio, Shao Kahn, Raiden (S+1 - S+2 - S+3)
Giocatore 2: Drago, MK, Simbolo 3 (1 - 2 - 3)
7) Parata disabilitata
Giocatore 1: Drago, Yin Yang, Drago (0 - 2 - 0)
Giocatore 2: Drago, Yin Yang, Drago (0 - 2 - 0)
8) Prese disabilitate
Giocatore 1: MK, Drago, Drago (1 - 0 - 0)
Giocatore 2: MK, Drago, Drago (1 - 0 - 0)
9) Barra Run infinita
Giocatore 1: Simbolo ?, Goro, Goro (4 - S+4 - S+4)
Giocatore 2: Simbolo ?, Goro, Goro (4 - S+4 - S+4)
10) Ranper Kombat
Giocatore 1: Simbolo ?, Goro, Drago (4 - S+4 - 0)
Giocatore 2: Simbolo ?, Goro, Drago (4 - S+4 - 0)
11) Combattimento al buio
Giocatore 1: Goro, Shao Kahn, Shao Kahn (U+4 - U+2 - U+2)
Giocatore 2: Simbolo ?, Yin Yang, Yin Yang (4 - 2 - 2)

12) Sfida a Galaga
Giocatore 1: Goro, Simbolo ?, MK (S+4 - 4 - 2)
Giocatore 2: Simbolo ?, Goro, Kahn (4 - S+4 - S+2)
13) Giocatore 1 con un quarto di energia
Giocatore 1: Raiden, MK , Raiden (U+3 - 0 - U+3)
Giocatore 2: MK , MK , MK (0 - 0 - 0)
14) Giocatore 2 con un quarto di energia
Giocatore 1: MK , MK , MK (0 - 0 - 0)
Giocatore 2: Raiden, MK , Raiden (U+3 - 0 - U+3)
15) Giocatore 1 con metà energia
Giocatore 1: MK , Simbolo 3, Simbolo 3 (0 - 3 - 3)
Giocatore 2: MK , MK , MK (0 - 0 - 0)
16) Giocatore 2 con metà energia
Giocatore 1: MK , MK , MK (0 - 0 - 0)
Giocatore 2: MK , Simbolo 3 , Simbolo 3 (0 - 3 - 3)

http://www.oldgamesitalia.net/

JAX

Interpretato da John Parrish

MOSSE

Missile
I, A, HP
Double Missile
A, A, I, I, HP
Earthquake Smash
Tenere premuto LK (3 sec.), Rilasciare
Blazing Punch
A, A, HK
Gotcha Grab
A, A, LP più volte
Quad Throw
A+LP, premere HP rapidamente
Backbreaker
BL in volo

MOSSE FINALI

Fatality 1
Tenere premuto BL, S, S, G, G/A, A, S/A, S, lasciare BL, BL, (Da vicino)
Fatality 2
RUN, BL, RUN, RUN, LK (Da lontano)
Friendship
LK, LK, RUN, RUN, LK
Animality
Tenere premuto LP, A, A, G, A, Rilasciare (Da vicino)
Babality
G, G, G, LK
Pit Fatality
G, A, G , A, LP

KANO

Interpretato da Richard Divizio

MOSSE

Cannonball
Tenere premuto LK (3 sec.), Rilasciare LK
Knife Throw
G, I, HP
Knife Uppercut
G, A, HP
Choke Hold
I, G, A, LP
Air Throw
BL in volo

MOSSE FINALI

Fatality 1
Tenere premuto LP, A, G, G, A, Rilasciare (Da vicino)
Fatality 2
LP, LP, BL, BL, HK (Spazzata) (Parata)
Friendship
LK, LK, RUN, RUN, HK
Animality
Tenere premuto HP, BL, BL, BL, Rilasciare (Da vicino)
Babality
A, A, G, G, LK
Pit Fatality
S, S, I, LK

LIU KANG

Interpretato da Eddie Wong

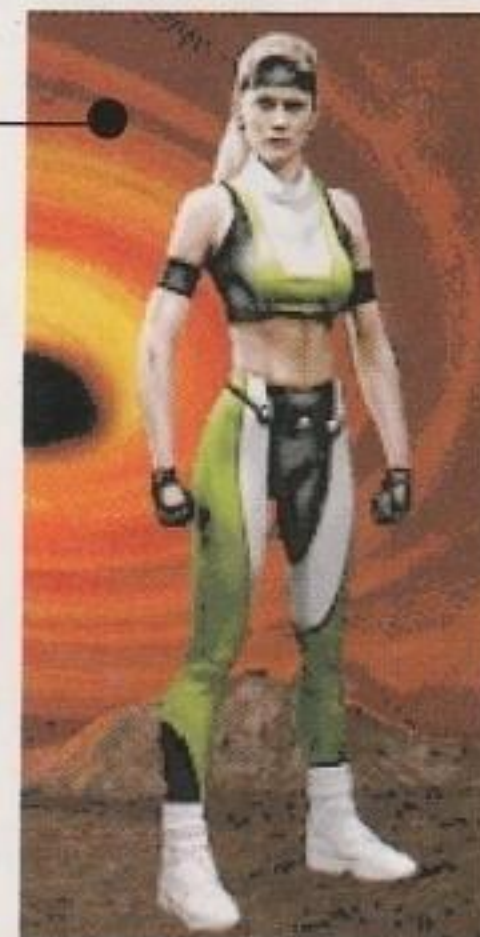
MOSSE

Bicycle Kick
Tenere premuto LK (3 sec.), Rilasciare LK
Flying Kick
A, A, HK
High Dragon Fire
A, A, HP
Low Dragon Fire
A, A, LP
Air Throw
BL in volo

MOSSE FINALI

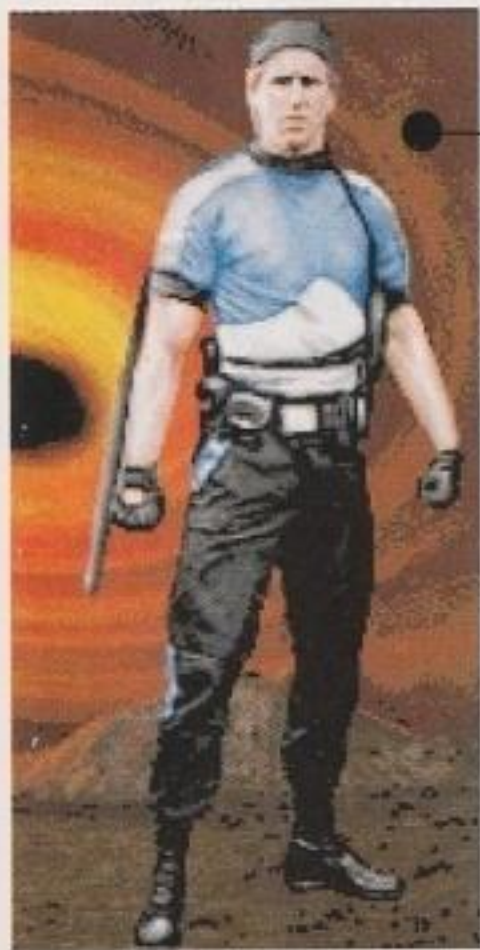
Fatality 1
A, A, G, G, LK (Da vicino)
Fatality 2
S, G, S, S, BL+RUN (Qualunque distanza) (Parata)
Friendship
Premere G+RUN
Animality
G, G, G, S (Spazzata)
Babality
G, G, G, HK
Pit Fatality
RUN, BL, BL, LK

SONYA

Interpretata da Kerri Hoskins

MOSSE

Energy Rings
G, A, LP
Upward Bicycle Kick
I, I, G, HK
Leg Grab Throw
G+LP+BL
Square Wave Punch
A, I, HP

MOSSE FINALI

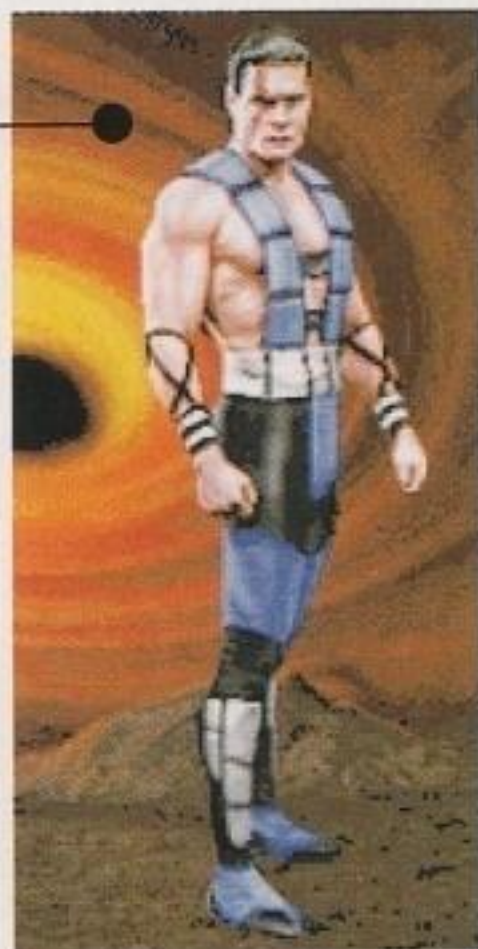
Fatality 1
I, A, G, G, RUN (Qualsiasi distanza)
Fatality 2
Tenere premuto BL+RUN, S, S, S/I, I, G/I, G (A metà schema)
Friendship
I ,A , I, G, RUN
Animality
Tenere premuto LP, I, A, G, A, Rilasciare (Da attaccato)
Babality
G, G, G, A, LKPit FatalityA, A, G, HP

STRYKER

Interpretato da Michael O'Brien

MOSSE
High Grenade
G, I, HP
Low Grenade
G, I, LP
Baton Throw
A, A, HK
Baton Trip
A, I, LP

MOSSE FINALI
Fatality 1
G, A, G, A, BL (Da vicino)
Fatality 2
A, A, A, LK (Massima distanza)
Friendship
LP, RUN, RUN, LP
Animality
RUN, RUN, RUN, RUN, BL (Spazzata)
Babality
G, A, I, I, HP
Pit Fatality
A, S, S, HK

SUB-ZERO

Interpretato da John Turk

MOSSE
Ice Shower (Front)
G, A, B+HP
Ice Shower (Back)
G, I, A, HP
Ice Shower (Top)
G, A, HP
Ice Clone
G, I, LP
Ice Freeze: G, A, LP
Slide
I+LP+LK+BL

MOSSE FINALI
Fatality 1
BL, BL, RUN, BL, RUN (Da vicino)
Fatality 2
I, I, G, I, RUN (Spazzata)
Friendship
LK, LK, RUN, RUN, S
Animality
Tenere premuto BL, A, S, S, Rilasciare BL (Da vicino)
Babality
G, I, I, HK
Pit FatalityI, G, A, A, HK

CYRAX

Interpretato da Sal Divita

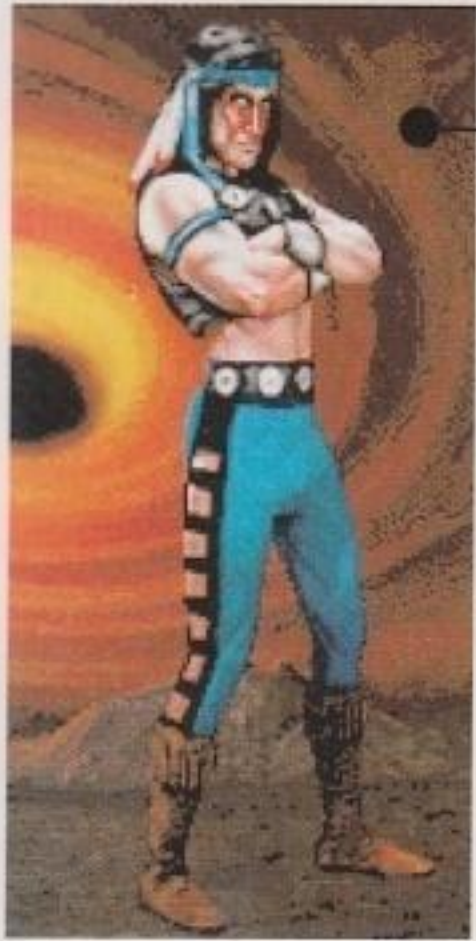
MOSSE
Net
I, I, LK
Exploding Teleport
A, A, G, BL
Close Bomb
Tenere premuto LK, I, I, HK
Far Bomb
Tenere premuto LK, A, A, HK
Jump Throw
I,G,A,BL,poi premere LP
(L'avversario deve essere in volo)

MOSSE FINALI
Fatality 1
G, G, S, G, HP (Qualunque distanza) (Parata)
Fatality 2
G, G, A, S+RUN (Da vicino) (Parata)
Friendship
RUN, RUN, RUN, RUN, S
Animality
Tenere premuto BL, S, S, G, G, Rilasciare BL (Da vicino)
Babality
A, A, I, HP Pit FatalityBL, BL, RUN, BL, RUN (Da vicino)

SEKTOR

Interpretato da Sal Divita

MOSSE
Heat Missile
A, G, I, HP
Missile
A, A, LP
Teleport Punch
A, A, LK

MOSSE FINALI
Fatality 1
LP, LP, RUN, RUN, BL (Spazzata)
Fatality 2
A, A, A, I, BL (Massima distanza)
Friendship
Premere G+RUN
Animality
A, A, G, S (Da vicino) (Parata)
Babality
G, G, I, I, HK
Pit Fatality
G, G, G, G, RUN

NIGHTWOLF

Interpretato da Sal Divita

MOSSE

Green Arrow
G, I, LP
Hatchet Uppercut
G, A, HP
Green Reflector Shield
I, I, I, HK
Shadow Ram
A, A, LK

MOSSE FINALI

Fatality 1
Tenere premuto BL, S, S, I, A, Rilasciare BL, BL (Da vicino)
Fatality 2
I, I, G, HP (Metà schema)
Friendship
RUN, RUN, G, RUN, G
Animality
A, A, G, G (Da vicino)
Babality
A, I, A, I, LP
Pit Fatality
RUN, RUN, RUN, BL (Da vicino)

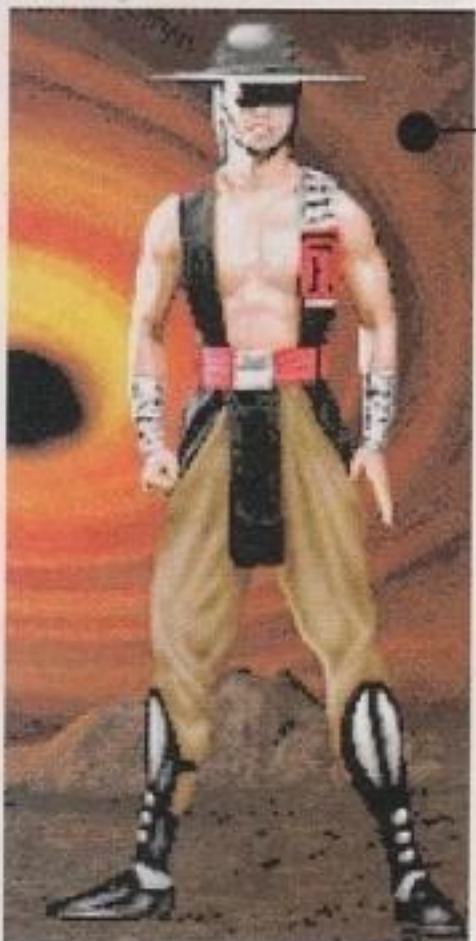
SHEEVA

Interpretata da un pupazzo di plastilina

MOSSE

Fireball
G, A, HP
Teleport Stomp
G, U
Ground Stomp
I, G, I, HK

MOSSE FINALI

Fatality 1
A, G, G, A LP (Da vicino)
Fatality 2
Tenere premuto HK, A, I, A, A, Rilasciare HK (Da vicino)
Friendship
A, A, G, A, attendere 1/2 sec. HP
Animality
RUN, BL, BL, BL, BL (Spazzata)
Babality
G, G, G, I, HK
Pit Fatality
G, A, G, A, LP

KUNG LAO

Interpretato da Tony Marquez

MOSSE

Hat Throw
I, A, LP
Teleport
G, S
Dive Kick
D+HK in volo
Shield Spin
A, G, A, RUN

MOSSE FINALI

Fatality 1
RUN, BL, RUN, BL, G (Qualunque distanza)
Fatality 2
A, A, I, G, HP (Da vicino)
Friendship
RUN, LP, RUN, LK
Animality
RUN, RUN, RUN, RUN, BL, RUN (Da vicino)
Babality
G, A, A, HP
Pit Fatality
G, G, A, A, LK

KABAL

Interpretato da Richard Divizio

MOSSE

Tornado (Super Cheap) Spin
I, A, LK
Purple Energy Ball
I, I, HP
Ground Blade
I, I, I, RUN

MOSSE FINALI

Fatality 1
G, G, I, A, BL (Spazzata)
Fatality 2
RUN, BL, BL, BL, HK (Da vicino)
Friendship
RUN, LK, RUN, RUN, S
Animality
Tenere premuto HP, A, A, G, A, Rilasciare (Da vicino)
Babality
RUN, RUN, LK
Pit Fatality
BL, BL, BL, HK

HARDWARE

M.B. 486 DX/DX4 PCI / ISA	[illegible]
M.B. Pentium 75/133 Mhz, Multi I/O, Intel Triton	395.000
M.B. Pentium Intel ZAPPA + Cavi + Manuali	460.000
CPU 486 DX/4 100 INTEL	**190.000**
CPU Intel Pentium 75	365.000
CPU Intel Pentium 90	**575.000**
CPU Intel Pentium 100	**675.000**
CPU Intel Pentium 120	**825.000**
CPU Intel Pentium 133	**1.190.000**
SVGA VESA Win. Acc. Esp. 2 Mb	160.000
SVGA PCI Win. Acc. Esp. 2 Mb 32 Bit	165.000
SVGA PCI Win. Acc. Esp. 2 Mb 64 Bit	**200.000**
SVGA PCI 2 Mb VRAM (Hercules / ATI)	665.000
SVGA PCI 4 Mb VRAM, Mach 64 ATI	1.015.000
HARD DISK 640 Mb, EIDE	410.000
HARD DISK 850 Mb, EIDE	445.000
HARD DISK 1,2 Gb, EIDE	**550.000**
HARD DISK 1,6 Gb, EIDE	**760.000**
HARD DISK 2,1 Gb 9ms. SCSI-2	1.460.000
HARD DISK 4,2 Gb 9ms. Fast SCSI-2 Barracuda	2.990.000
CD-ROM, IDE 2 velocità	125.000
CD-ROM, IDE 4 velocità	**315.000**
CD-ROM, IDE 6 velocità	**455.000**
Tape Backup int. 800 Mb + Soft. per Windows	345.000
Scheda Ethernet NE-2000 jumperless 16 Bit	79.000
Espansioni RAM 72 pin 4 Mb	**275.000**
Espansioni RAM 72 Pin 8 Mb	560.000
Espansioni RAM 72 pin 16 Mb	1.080.000

SOFTWARE

Ms Windows 95 (licenza OEM)	210.000
Contabilità integrata Coge/Fatt./Magaz./Vend.	390.000
PC-cillin 95 Lite (Antivirus)	35.000

STAMPANTI

NEC P2Q 24 Aghi 80 Colonne 192 cps	360.000
NEC P3Q 24 Aghi 132 Colonne 192 cps	630.000
NEC Laser Superscript 610i, GDI	850.000
NEC Laser Superscript 660i, 2 Mb Ram, GDI, PCL5	**1.590.000**
EPSON LQ 1170+ 24 Aghi 136 Colonne	1.465.000
EPSON Stylus 820+ Ink Jet, 720x360 DPI	690.000
EPSON Stylus Color II	**1.130.000**
EPSON Laser EPL3000 4 ppm	1.186.000

MONITOR

SVGA Col. 14" 0,28 dp, 1024x768 NI LR	485.000
SVGA Col. 15" 0,28 dp, 1280x1024 NI LR	655.000
SVGA Col. 17" 0,28 dp, 1280x1024 NI LR	1.260.000
CVM 4237PP/LR 14" 0.28 1024x768 NI LR (SAMSUNG)	540.000
CSR 5987L 15" 0.28 1024x768 NI LR (SAMSUNG)	**810.000**
CMG 7377L 17" 0.28 1280x1024 NI LR (SAMSUNG)	1.575.000
CMH 7379L 17" 0.26 1600x1280 NI LR (SAMSUNG)	**2.020.000**

FAX

Modem-Fax Int. 14400, MNP5 Software for Win.	175.000
Modem-Fax Est. 14400, MNP5 Software for Win.	190.000
Modem-Fax Int. 28800, MNP5 Soft. for Win	340.000
Modem-Fax Est. 28800, MNP5 Software for Win.	375.000

GRAFICA

Scanner manuale colori	320.000
Scanner piano fisso 16,7 mil. di col. 1200 DPI	995.000
Scanner piano fisso 16,8 mil. di col. 2400 DPI	**1.150.000**
Kit trasparenza per Scanner piano fisso	580.000
Tavoletta Grafica 12x12 Puntatore 4 bottoni	330.000

SUONO, VIDEO, TELEFONI

Telefono **Cellulare SAMSUNG** SH-710 LBAT	680.000
Telefono **GSM SAMSUNG** SGH-100	1.060.000
TRUST Sound Expert 16 3D	**145.000**
TRUST Sound Expert Wave 32	255.000
TRUST Korg Super Sound Module + Cubase	**305.000**
TRUST FM Radio Card	75.000
TRUST Professional musical maker (tastiera midi)	325.000
TRUST PCTv Home video Card	**455.000**
TRUST Teletext card (Televideo)	**75.000**
TRUST Speaker 25 Watt	60.000
TRUST Speaker 120 Watt	120.000
KIT Sk. Music. + CD 4x + Speaker 25W + Radio Card	**530.000**
KIT Sk. Music. + CD 6x + Speaker 120W + Radio Card	**725.000**

Cercasi rivenditori in tutta Italia

Vendita - Assistenza - Consulenza
Personal Computer ed Accessori

20131 Milano - Viale Gran Sasso, 2 (ang. Viale Abruzzi) MM LORETO
Tel : 02 / 29.40.30.55 r.a. - Fax 02 / 29.40.66.36
APERTURA LU-SA : 9.00 - 12.30 / 14.30 - 19.00

NEC Roland
EPSON COMPUTER & STAMPANTI
Trust COMPUTER PRODUCTS
Microsoft SAMSUNG

ROLAND

A30 Tastiera di controllo 76 tasti professionale	935.000
SCD-10 Espansione per scheda musicale 16 Bit	415.000
Software	
The Pianist (imparare a suonare la tastiera in WIN)	120.000
The jazz Guitarist (imparare a suonare la chitarra)	120.000
Music Puzzle (realizza basi senza conoscenze musicali)	50.000

NOTEBOOKS

CPU Intel, 4 Mb di Ram, Hard Disk da 420 Mb, Audio 16 Bit, Borsa, Trackball, microfono integrato, Alimentatore, Caricabatteria per auto, WINDOWS 95 Italiano

486DX4/75 Colore matrice attiva TFT	5.800.000
486DX4/100 Monocromatico	3.390.000
486DX4/100 Colore Dual Scan	4.125.000
Espansione 4 Mb Ram	410.000
Espansione 8 Mb Ram	825.000
Espansione 16 Mb Ram	1.585.000
Docking Station, FDD, Speakers	895.000

PENTIUM 90 MULTIMEDIA

Case Mini-Tower, **Bus** PCI-ISA, **Cache** 256 Kb, **Ram** 16 Mb, **Hdd** 1,08 Gb **SVGA PCI** 2 Mb Hercules, **CD-Rom** 4X IDE, **Sound** New Trust 16 3D con effetto Stadio, **Casse** 240 W, **Modem** 14.400 interno, **Software** WINDOWS 95' CD.

Ed inoltre!

Tastiera Italiana, Mouse Microsoft Compatibile, Tappetino Mouse, Floppy Drive 3,5", Scheda TRUST Radio FM, Cuffie stereo Trust, 2 Cd Mediashare per totali 1,2 Gb di Software.

Con monitor 15"	***4.600.000***
Con monitor 17"	***5.250.000***

PC IBM-COMPATIBILI

486 Dx4/100 Intel (CD 2x)	2.520.000
Pentium 75	3.090.000
Pentium 90	**3.270.000**
Pentium 100	3.430.000
Pentium 120	3.590.000
Pentium 133	3.850.000

+ Windows95 CD

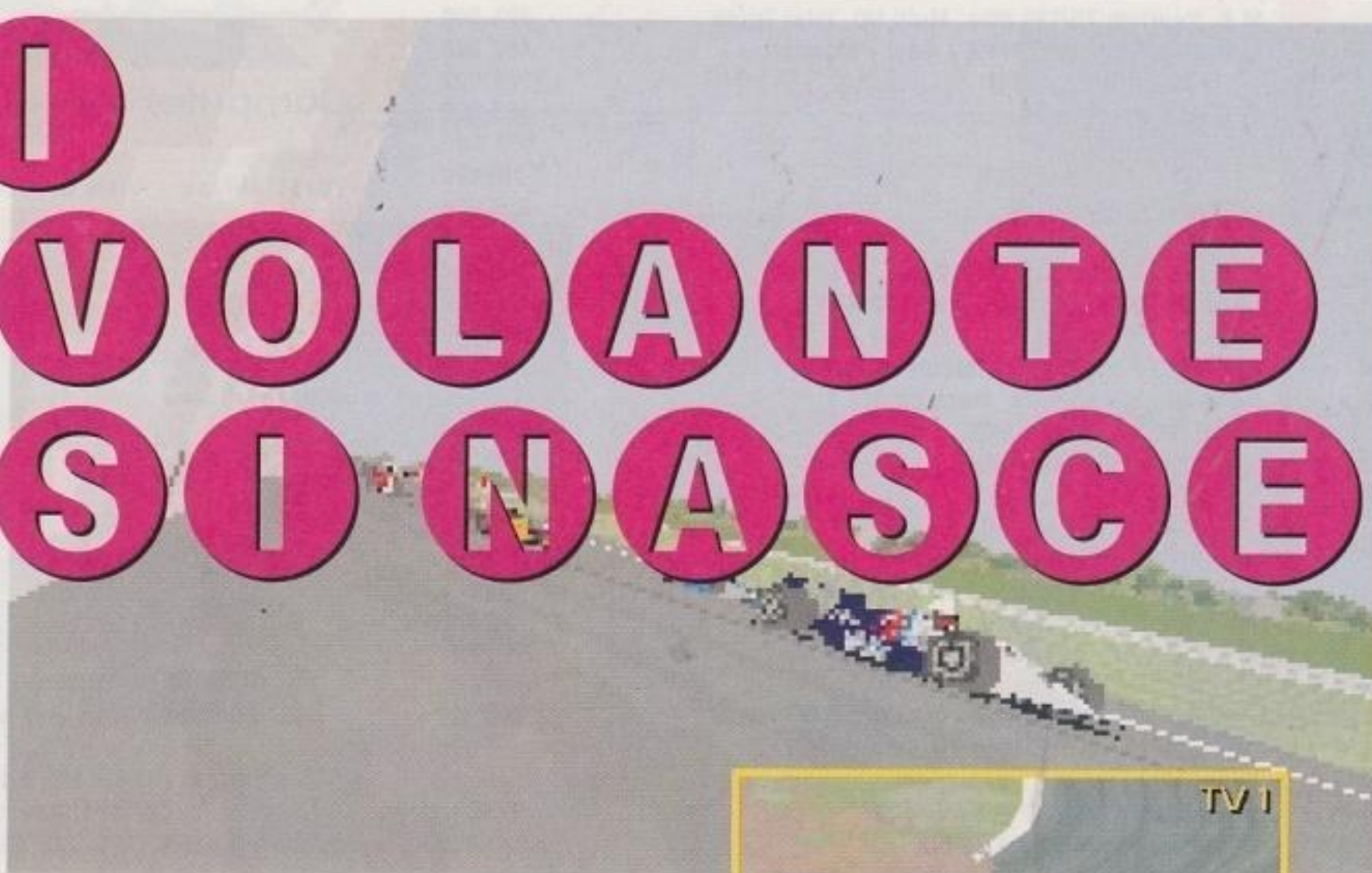
Cabinet Desk-top / Mini Tower, Bus PCI / ISA, Cache 256 Kb, 8 MegaByte di Ram, Hard Disk 1.08 Gb EIDE, CD-ROM 4x, Scheda SVGA Win. Acc. ris. Max 1280x1024, Monitor SVGA 14" col. 1024 x 768 Low Rad. N.I. MPRII, 1 Floppy Drive da 3,5" 1,44 Mb, Mouse Microsoft compatibile, Tastiera Italiana

Upgrade a monitor 15" **Lit. 220.000**

Telefonare per quotazioni aggiornate

Tutti i prezzi IVA inclusa

ASSI DEL VOLANTE NON SI NASCE

Non sempre risulta agevole destreggiarsi tra le innumerevoli opzioni di settaggio presenti nelle moderne simulazioni automobilistiche, tanto che anche i più esperti potranno trovare molto utile una guida "pratica", preparata da Alessandro Diano, depurata da quasi tutte le reali motivazioni tecniche che stanno dietro la scelta di modificare alettoni, sospensioni, rapporti e pressioni varie.

La presente guida è stata realizzata indipendentemente dal simulatore automobilistico utilizzato, ma con un occhio particolare per i "gioielli" Papyrus (*IndyCar* e *Nascar*), facendo esclusivo riferimento ai reali comportamenti di una macchina da corsa, sia essa di Formula 1 (*F1 Grand Prix*/Microprose), di FIndy (*IndyCar Racing*/Papyrus) o della serie Nascar (*Nascar Racing*/Papyrus); anche se, ovviamente, la sensibilità e l'entità delle correzioni è molto diversa, rimangono universali i criteri per la risoluzione dei problemi di assetto per una vettura su quattro ruote.

L'ANALISI DELLA SITUAZIONE

Il settaggio di una macchina da corsa passa necessariamente attraverso l'ottenimento dei seguenti punti fondamentali:

1. Aderenza
2. Affidabilità
3. Prestazioni

Il primo passo è quello di analizzare bene la propria vettura (cioè fare TANTI giri in pista) per entrare nel merito dei tre concetti esposti.

SOTTOSTERZO E SOVRASTERZO, ERGO ADERENZA

L'aderenza (e il grip) viene praticamente considerata come la capacità di percorrere velocemente le curve, dato che, proprio in curva, viene influenzata fortemente dalla condizione di sottosterzo o sovrasterzo in cui si trova la vettura.

Guidando in condizioni limite (ad esempio facendo una curva a 200 Km/h!), le quattro ruote tendono ad avere una diversa distribuzione dei pesi e, di conseguenza, a perdere aderenza una alla volta e NON tutte contemporaneamente.

Se in curva la vettura "gira poco" e tende ad "andare dritta" significa che le ruote anteriori tendono a perdere aderenza PRIMA di quelle posteriori e ci si trova in condizione di SOTTOSTERZO (Push).

Se in curva la vettura "gira troppo" e tende a mettersi "di traverso" significa che le ruote posteriori tendono a perdere aderenza PRIMA di quelle anteriori e ci si trova in condizione di SOVRASTERZO (Loose).

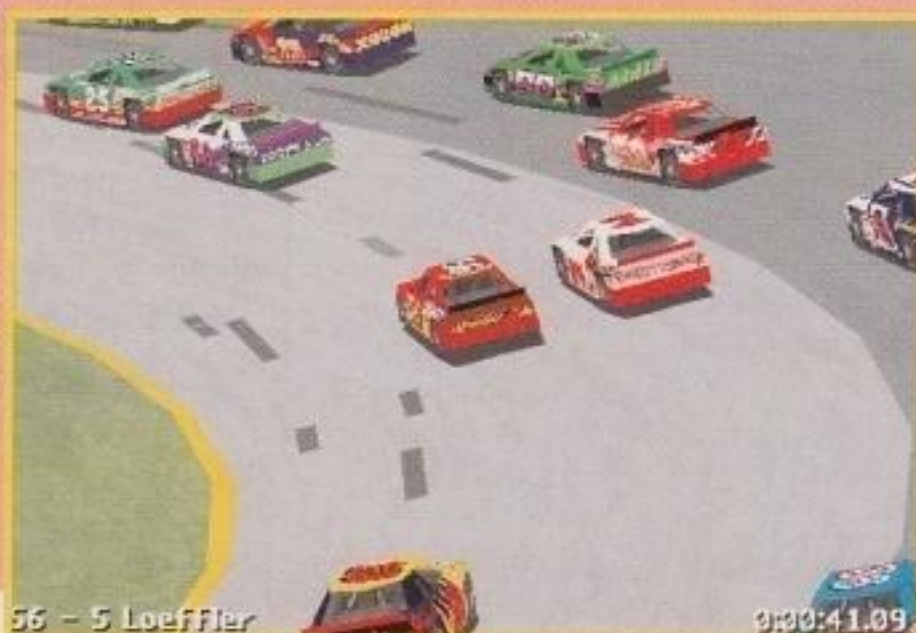
L'ideale (ma solo in teoria) è trovarsi con una vettura "neutra" che risulta molto più lineare da guidare data l'assenza della necessità di continue correzioni prima, durante e dopo le curve.

La realtà è che risulta pressoché impossibile per un pilota trovare una condizione completamente neutra e si preferisce avvicinarsi a quest'utopia da un'impostazione leggermente sottosterzante (come fa, ad esempio, Schumacher) oppure sovrasterzante (come invece preferisce Alesi).

Tenete però presente che per chi inizia risulta preferibile una vettura MOLTO sottosterzante con la quale si è obbligati a frenare parecchio prima delle curve per non uscire di pista; imparato questo fondamento, poi ci sarà tutto il tempo per capire come "tenere giù il piede" impostando un assetto più neutro o, eventualmente, addirittura sovrasterzante.

Ma è ancora più importante non avere fretta; come dice sempre l'amico Luca Lau (ex pilota di F. Monza): "In rettilineo siamo tutti piloti, ma è solo in curva che si vincono le gare!".

L'errore tipico dei principianti è quello di assettare una macchina sovrasterzante in modo da entrare "sparati" in curva, per poi frenare

http://www.oldgamesitalia.net/

a metà o addirittura dopo l'apice, magari fuori traiettoria (se non di pista...), e farsi superare in uscita da chi (come un tedesco che l'anno prossimo correrà con un irlandese su una celebre coppia di macchine rosse...) ha capito che SI FRENA IN RETTILINEO quel tanto che basta per impostare la curva e percorrerla IN ACCELERAZIONE per ottenere la MASSIMA VELOCITÀ in USCITA. La frase di Luca viene sintetizzata dai piloti americani con "Fast Out" a significare che ciò che conta è quanto veloce si ESCE dalle curve e NON quanto veloce si ENTRA nelle medesime come fanno gli sbarbati con la sportiva 4WD-Turbo del papà la domenica in autodromo rischiando, per giunta, di farsi e fare del male: ricordatevelo!

Minima Usura ergo Affidabilità

La competizione è lunga, e il solo giro che conta ai fini della classifica è l'ULTIMO, quindi perché azzuffarsi alla prima curva col rischio di buttare via la gara?

Come il finlandese Keke Rosberg che nel 1982 è diventato Campione del Mondo di F1 vincendo un solo Gran Premio, imparate a mantenere la VOSTRA traiettoria magari posizionandovi tra il vostro avversario e la SUA traiettoria ottimale per "ostacolarlo correttamente", e ricordatevi che se una macchina vi affianca è estremamente inutile impedirglielo con manovre suicide: rimanete nella VOSTRA traiettoria senza urtarlo poichè se la corda è vostra sarà lui a mollare, così come se siete voi in svantaggio vi conviene lasciarlo sfilare per prendergli subito la scia e magari ripassarlo nei giri successivi, o addirittura già alla prossima curva!

Soprattutto ricordatevi di STARE IN TRAIETTORIA perché la gara è lunga; tanto se un avversario è più veloce prima o poi vi passa: non costringetevi entrambi al ritiro per questo, ok?

Con questo concetto bene in testa, quindi, impostate la vettura da gara per garantirvi la MASSIMA durata delle gomme (camber, ammortizzatori, gonfiaggi e temperature a posto) e, in *IndyCar*, valutate se vi conviene davvero tenere il boost costantemente al massimo: infatti, perché ammazzarsi per guadagnare 30 secondi di vantaggio nei primi giri rischiando la vettura e vedendoseli poi annullare alla prima bandiera gialla?

Dunque risulta strategica la gestione delle proprie risorse di carburante e gomme per arrivare al termine della corsa; specialmente nella seconda metà della gara, pianificate per bene quando fermarvi e quanto forzare per raggiungere chi vi precede o distanziare chi vi segue, ma ricordatevi che l'obiettivo primario DEVE essere SOLO quello di arrivare in fondo; credetemi: il resto verrà di conseguenza!

Costanza ergo Prestazioni

Solamente se il lavoro di ricerca del massimo grip e della minima usura e affidabilità procedono di pari passo ci si può dedicare alle prestazioni, intendendo non tanto la velocità massima raggiunta in fondo ai rettilinei (subito prima dello schianto, insomma), quanto la base di regolarità di un pilota che permette di esprimere con dei RISULTATI le sue potenzialità.

Se vi risulta chiaro quanto esposto, e riuscite a competere in una gara al 100% senza schiantarvi e arrivando sistematicamente in fondo, allora avrete capito che l'importante è rimanere in traiettoria e NON superare a tutti i costi dove si rischia il peggio, e potrete dunque dedicarvi a esasperare le prestazioni della vettura (marce basse corte e marce alte lunghe, alettoni al minimo, ecc.) e rischiare ogni tanto qualche manovra alla Irvine che anche se mi piace tanto (e ne avrebbe le capacità), non fa assolutamente quanto qui raccomandato e, purtroppo, non diventerà mai Campione del Mondo. E voi, invece?

Guida rapida alla soluzione dei problemi di settaggio

Sottosterzo generico (Push)

1. Irrigidire le barre antirollio posteriori e/o ammorbidire le anteriori
2. Usare una mescola più morbida per le gomme anteriori e/o una più dura per le posteriori
3. Aumentare la pressione delle gomme posteriori e/o diminuirla per le anteriori
4. Irrigidire gli ammortizzatori posteriori e/o ammorbidire gli anteriori
5. Diminuire l'ala posteriore e/o abbassare lo spoiler anteriore (*Nascar*)
6. Diminuire l'ala posteriore e/o aumentare l'anteriore (*F1GP, IndyCar*)

7. Trasferire più peso sul posteriore (*Nascar*)
8. Aumentare lo stagger (solo per gli ovali)
9. Diminuire il wedge (*Nascar*)

Sottosterzo in ingresso di curva

1. Ripartire la frenata sul posteriore
2. Aumentare la pressione della posteriore esterna
3. Irrigidire l'ammortizzatore della posteriore esterna
4. Usare una mescola più morbida per l'anteriore esterna
5. Usare una mescola più dura per la posteriore esterna
6. Ammorbidire l'ammortizzatore dell'anteriore esterna
7. Diminuire la pressione dell'anteriore esterna

Sottosterzo in uscita di curva

1. Aumentare la pressione della posteriore interna
2. Irrigidire l'ammortizzatore della posteriore interna
3. Usare una mescola più morbida per l'anteriore interna
4. Usare una mescola più dura per la posteriore interna
5. Ammorbidire l'ammortizzatore dell'anteriore interna
6. Diminuire la pressione dell'anteriore interna

Sovrasterzo generico (Loose)

1. Irrigidire le barre antirollio anteriori e/o ammorbidire le posteriori
2. Usare una mescola più morbida per le gomme posteriori e/o una più dura per le anteriori
3. Aumentare la pressione delle gomme anteriori e/o diminuirla per le posteriori
4. Irrigidire gli ammortizzatori anteriori e/o ammorbidire i posteriori
5. Alzare lo spoiler anteriore e/o aumentare l'ala posteriore (*Nascar*)
6. Diminuire l'ala anteriore e/o aumentare l'ala posteriore (*F1GP - IndyCar*)
7. Trasferire più peso sull'anteriore (*Nascar*)
8. Diminuire lo stagger (solo per gli ovali)
9. Aumentare il wedge (*Nascar*)

Sovrasterzo in ingresso di curva

1. Ripartire la frenata sull'anteriore
2. Aumentare la pressione dell'anteriore esterna
3. Irrigidire l'ammortizzatore dell'anteriore esterna
4. Usare una mescola più morbida per la posteriore esterna
5. Usare una mescola più dura per l'anteriore esterna
6. Diminuire la pressione della posteriore esterna
7. Ammorbidire l'ammortizzatore della posteriore esterna

Sovrasterzo in uscita di curva

1. Aumentare la pressione dell'anteriore interna
2. Irrigidire l'ammortizzatore dell'anteriore interna
3. Usare una mescola più morbida per la posteriore interna
4. Usare una mescola più dura per l'anteriore interna
5. Diminuire la pressione della posteriore interna
6. Ammorbidire l'ammortizzatore della posteriore interna

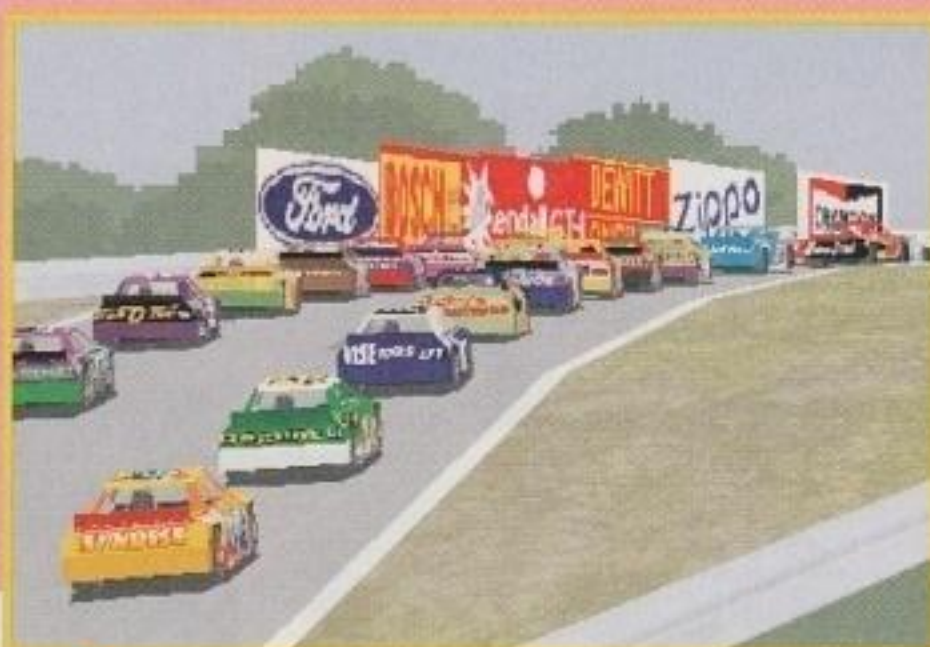
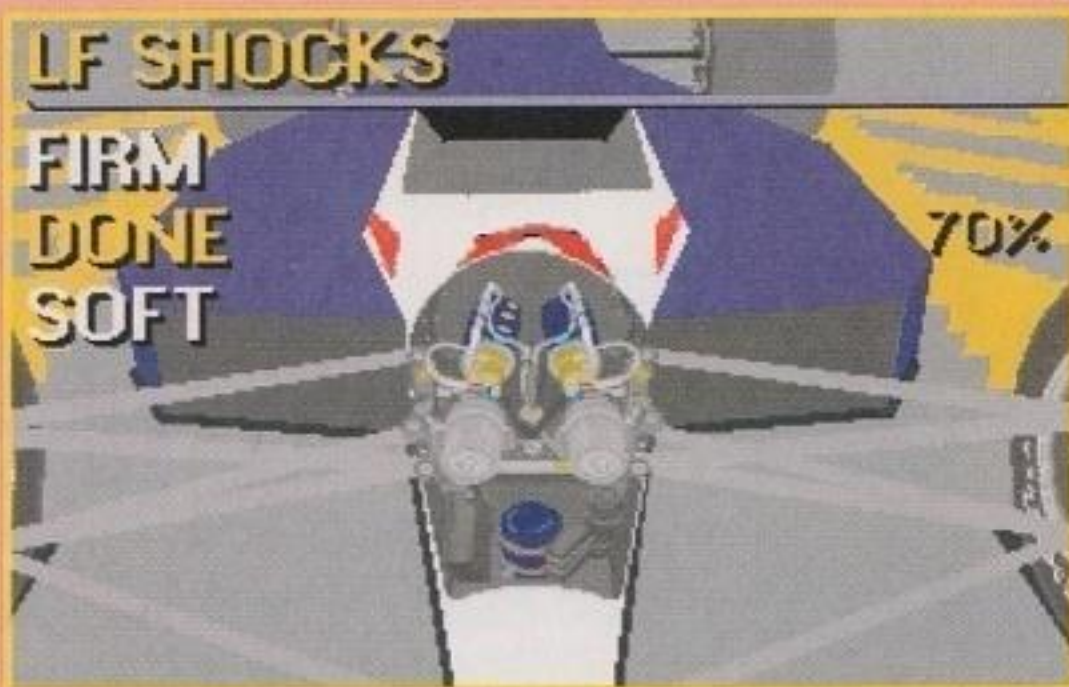
Bassa velocità in curva

1. Correggere il camber come segue:
   - negativo se è più caldo l'esterno gomma
   + positivo se è più caldo l'interno gomma
2. Aumentare la pressione delle gomme
3. Aumentare lo stagger
4. Aumentare il boost (*IndyCar*)

Bassa velocità in rettilineo

1. Alzare lo spoiler anteriore (*Nascar*)
2. Diminuire le ali anteriore e posteriore
3. Allungare i rapporti del cambio (più alti e lontani)
4. Aumentare il boost (*IndyCar*)

Scarsa accelerazione

1. Accorciare i rapporti del cambio (più bassi e vicini)

Temperatura delle gomme scarsa

1. Irrigidire gli ammortizzatori
2. Diminuire la pressione delle gomme

Temperatura delle gomme eccessiva

1. Correggere il camber come segue:
   - negativo se è più caldo l'esterno gomma
   + positivo se è più caldo l'interno gomma
2. Aumentare la pressione delle gomme
3. Ammorbidire gli ammortizzatori
4. Guidare conservativi (rallentare in ingresso di curva)

Gomme usurate

1. Correggere il camber come segue:
   - negativo se è più caldo l'esterno gomma
   + positivo se è più caldo l'interno gomma
2. Correggere la pressione delle gomme come segue:
   - diminuirla se il centro è più caldo dei lati
   + aumentarla se i lati sono più caldi del centro
3. Ammorbidire gli ammortizzatori
4. Correggere la distribuzione del peso Front/Rear come segue (*Nascar*):
   + peso sull'anteriore se sono più calde le gomme posteriori
   + peso sul posteriore se sono più calde le gomme anteriori
5. Correggere la distribuzione del peso Left/Right come segue (*Nascar*):
   + peso a destra se sono più calde le gomme di sinistra
   + peso a sinistra se sono più calde le gomme di destra
6. Correggere il wedge come segue (*Nascar*):
   + wedge se sono più calde l'anteriore sinistra e la posteriore destra
   - wedge se sono più calde l'anteriore destra e la posteriore sinistra
7. Correggere lo stagger come segue:
   + sfalsamento se sono più calde le gomme di destra
   - sfalsamento se sono più calde le gomme di sinistra
8. Usare una mescola più dura
9. Guidare conservativi (rallentare in ingresso di curva)

Consumo elevato

1. Ridurre il boost (*IndyCar*)

Frenata difettosa (vettura "saltellante")

1. Ammorbidire gli ammortizzatori anteriori

Frenata insufficiente

1. Ripartire la frenata sull'anteriore

Scarso controllo direzionale (destra/sinistra) in frenata

1. Ripartire la frenata sul posteriore

MINI-GLOSSARIO

Aderenza	Quantità del contatto tra pneumatico e asfalto
Apice	Punto mediano della curva
Corda	Interno della curva
Grip	Qualità del contatto tra pneumatico e asfalto
Loose	Condizione di sovrasterzo
Push	Condizione di sottosterzo
Tenere giù il piede	Tenere premuto l'acceleratore anche in curva (senza esagerare!)

NATALE 95
- consegna a domicilio
- dal 10 dicembre sempre aperto

dicembre aperto anche dalle ore 20 alle 24

INTERNET
demo,hints, consigli,giochi in rete, riviste ecc.

HTTP://WWW.MIX.IT/GIOCOFOLLIA

presentazione nuovi giochi
tavoli dimostrativi
e tante iniziative !!

CD ROM PC & MAC
GIOCHI DI RUOLO
GIOCHI DI SOCIETA'
CARTE MAGIC
CONSOLE
MINIATURE
VIDEOGIOCHI PC & MAC
PUZZLE

SONY PLAYSTATION
tutti i giochi
e gli accessori

GIOCOFOLLIA®

via Parma 5-5/a (Via Nazionale)
Tel. 06/4746415 - ROMA

TUTTE LE NOVITA'
E LE INFORMAZIONI
DALLA PAGINA 801
SUL TELEVIDEO DI

Teleroma 56

come Arrivare?

NUOVO GIOCOFOLLIA CORNER
PRESSO "COMPUTER IN"
A CASSINO (FR)
Via Virgilio 81/a - 0776/25903

SIETE UN RIVENDITORE DI COMPUTER
E HARDWARE? VOLETE VENDERE SOFTWARE,
CONTATTI
PROGETTU

GABRIEL KNIGHT SINS OF THE FATHERS

Come al solito, ZETA accorre in aiuto anche dei lettori bloccati nelle avventure un po' più datate del solito nelle pagine delle soluzioni Classic. Questo mese Fabio Paglianti ha svelato i misteri di una delle avventure più belle degli ultimi anni, Gabriel Knight.

PRIMO GIORNO

Dopo il primo dei molti sogni che vedrete in questo gioco, vi ritroverete nel vostro negozio, il St.George Book Shop. Parlate con Grace e chiedetele più volte se ci sono dei messaggi per voi. Vi verrà consegnato anche un registratore, con cui registrerete automaticamente tutti i colloqui che avrete con gli altri personaggi. Leggete quindi il giornale e tre libri dalla libreria: un vocabolario sulla libreria di sinistra, vicino alla porta, un libro di poesie di autori tedeschi in alto a sinistra e un libro sui serpenti in alto a destra. Prendete anche le pinzette e la lente sul tavolo. Entrate nello studio (la porta a destra) e qui prendete la brillantina in bagno e la torcia elettrica dalla mensola. A questo punto potete andare a far visita a vostra nonna; prima, però, passate dalla cassa per prendere un buono omaggio. Salite nella soffitta della nonnina, prendete il block-notes sulla poltrona ed esaminatelo. Date quindi un'occhiata all'orologio e spostate il simbolo del Drago sulle ore 12 e posizionate le lancette sulle ore 3 in punto. Girate la chiave e si aprirà un cassetto segreto. Prendete tutto ciò che contiene ed esaminatelo. Scendete e chiedete alla nonna tutto ciò che potete, soprattutto a proposito della Knight Family, di Heinz Ritter e di tutti i membri della vostra allegra famigliola. Uscite e dirigetevi alla Stazione di Polizia, chiedete al sergente di turno il file che vi ha lasciato il vostro amico Mosely e cercate di informarvi il più possibile sulla Crime Scene. Non vi dirà quasi nulla, quindi esaminate il pacco e le foto e andate a Jackson Square. Dirigetevi verso la parete a nord-ovest del parco e passate davanti al mimo. In questo modo il simpatico personaggio vi seguirà imitando i vostri movimenti. Il vostro compito è di condurlo dietro al poliziotto che c'è nella parte sud-est (il mimo NON deve incrociare nessuno, perché altrimenti lo seguirà; evitate quindi che i passanti vi taglino la strada mentre lo state portando dal poliziotto).

Quando ci sarete riusciti, il poliziotto rincorrerà il mimo e potrete usare la radio per sapere tutto su dove è stato commesso l'omicidio. Andate sul luogo dell'assassinio, dove incontrerete Mosely e l'affascinante Malia Gedde. Ricopiate sul vostro block-notes i disegni sulla spiaggia e prendete un campione di argilla dalla spiaggia a destra. Esaminate con la lente la macchia di vegetazione a sinistra dell'albero: troverete una scaglia di un serpente. Raccoglietela con le pinzette ed esaminatela con la lente. Spostatevi al St. Louis Cemetery, ricopiate sul notes i disegni sulla tomba e, prima di tornare alla stazione di polizia, raccogliete la pietra rossa. Parlate con il sergente a proposito di Mosely, che vi darà il permesso di andare nel suo ufficio. Una volta entrati informatevi a proposito dei "Pattern around bodies" e "Other six pattern". Uscite dall'ufficio e chiedete di vedere il file sugli altri omicidi alla poliziotta al computer. Dopo averli esamina-

http://www.oldgamesitalia.net/

ti, poggiateli sulla scrivania e chiedete a Mosely di fare una foto per il libro. Quando siete pronti a fare lo scatto, uscite con la scusa di volervi mettere a posto i capelli, fotocopiate il file e rimettetelo a posto sulla scrivania. Tornate quindi al vostro negozio e chiedete a Grace di fare delle ricerche su Malia Gedde.

SECONDO GIORNO

Dopo il vostro sonno sereno e riposante, Grace vi darà l'indirizzo della signorina Gedde. Leggete il giornale e prendete un po' di caffè da bere. Andate quindi al Dixieland Drug Store, dove incontrerete Madame Cazaunoux. Dopo che se ne è andata, parlate al commesso a proposito dei "Voodoo murder", e sentirete l'enigmatica frase "Cabrit sans cor". Anche chiedendo ripetutamente di tale esclamazione il commesso continuerà a fare lo "gnorri". Prima di uscire, leggete il cartello sul bancone. Andate alla stazione di polizia e fate uno scherzetto a Mosely: quando l'omino vicino alla porta del vostro amico si allontana, manomettete il riscaldamento, fino a portarlo a ottanta gradi. Entrate e, quando lascia la giacca sulla sedia, chiedetegli un caffè. Appena si allontana, esaminate la giacca e prendete il suo distintivo.
Andate quindi a casa di Malia (Gedde Estate) e, per entrare, mostrate il distintivo al maggiordomo. Malia vi riceverà e risponderà a tutte le domande che vorrete farle. Infine, provate a portare la discussione su un argomento meno professionale: verrete sbattuti fuori ma non preoccupatevi, lei tornerà! Andate all'Historical Voodoo Museum, dove conoscerete DJ, a cui chiederete insistentemente notizie sul Voodoo e sull'Historical Voodoo: verrete a sapere che la tomba al cimitero è di una certa Maria Leaveau, gran sacerdotessa del Voodoo e che vi dovete rivolgere a una certa Magentia per ulteriori informazioni.
Andate quindi da Magentia (alla MoonBeam Residence) e mostratele i simboli ricopiati dalla tomba. Chiedete quindi tutto ciò che sa a proposito di "Voodoo", "Gris-Gris", "Snakes" e "Grimwald". Quando prende il suo tenero pitone in braccio e inizia a ballare, prendete la pelle del serpente dalla gabbia. Esaminatela con la lente e scoprirete che non coincide con quella ritrovata sulla spiaggia. Andate a Jackson Square, cercate il venditore di hot-dog e scambiate il vostro buono con uno dei suoi panini. Andate dal disegnatore e guardate come si dispera per aver perso il suo disegno dietro a una grata. Andate quindi dal ragazzino che balla e dategli il panino in cambio di un favore: recuperare il disegno. Quando lo avrete, andate dal disegnatore e consegnateglielo, in cambio vi completerà il disegno che avete trovato sulla spiaggia. Dategli il disegno e il file fotocopiato. Tornate al cimitero e chiedete al tipo con il cappello di paglia se sa qualcosa riguardo alle Other Marked Tomb. Tornate a casa e chiedete a Grace di fare una ricerca su Madame Cazaunoux.

TERZO GIORNO

Finito il vostro appassionante incubo, Grace vi darà una pagina dell'elenco telefonico che contiene il numero di Madame Cazaunoux. Leggete il giornale e informatevi da Grace sui vostri messaggi. Mosely vi aspetta per farvi conoscere un teste e Wolfang Ritter vi sta cercando disperatamente. Chiedetele il telefono di Ritter, andate nel vostro studio e telefonategli. Esaminate la pagina dell'elenco telefonico e chiamate il 5551280. Risponderà Madame Cazaunoux in persona. Grazie a questa chiamata scoprirete che ha un cane di nome Castro. Chiamate il veterinario (5556170) e fatevi dare l'indirizzo di Madame, fingendovi l'insegnante di ballo del cane di Madame. Andate quindi al cimitero e dirigetevi verso destra fino a quando non trovate la tomba di famiglia dei Gedde, dove vi incontrerete con Malia. Provate ancora a conquistarla con le vostre proposte, per essere puntualmente respinti. Visitate quindi la nonna (a casa sua, non al cimitero...) e chiedetele notizie di Wolfgang Ritter; dopodiché passate dal disegnatore di Jackson Square per il disegno. Adesso potete andare all'interrogatorio di Crash. Una volta terminato, andate alla Cattedrale di St. Louis ed entrate nella porta

in fondo a destra: prendete in prestito l'abito talare nero e il collare bianco (scatola in basso a sinistra).
Prendete un po' di riposo andando a farvi una bella dormita alla Tulane University (tanto registrerete tutto con il vostro fedele registratore). Terminata l'interessante conferenza entrate nello studio del professor Hart, interrogatelo su "Cabrit sans cor" e "Human sacrifice", quindi mostrategli il disegno completato. A questo punto tocca a Madame Cazaunoux. Andate nella sua residenza, indossate l'abito talare e utilizzate la brillantina sui capelli.
Entrate, chiedetele cosa vuol dire "Cabrit sans cor", "Goat without horns" e insistete su "Human sacrifice", "Real voodoo queen" e "Voodoo hounfour". Vi farà vedere un bracciale: per farne una copia, selezionate l'argilla come oggetto prima di chiederle di rimostrarvelo. Andate al Dixieland Drug Store e chiedete al commesso qualcosa riguardo "Animal mask" e "Willie Jr": la maschera che vi interessa costa solo cento dollari.
Per ottenerli tornate al vostro negozio e vendete la crosta che tenete appesa al muro per i tanto agognati cento dollari, tornate al Drug Store e comprate la maschera. Vi verrà dato anche del Master Gambling Oil. Dirigetevi al Napoleon House e parlate al barista a proposito dei "Bar patrons", del "Voodoo" e, infine, di "Sam and voodoo". Prendete in disparte il tipo con la giacca viola e utilizzate la frase "Ever wonder...", "This is powerful voodoo oil" e "This voodoo oil could"... infine accetterà di buon grado il vostro intruglio, con cui riuscirà a vincere la partita: in cambio, chiedetegli di farvi un bracciale identico a quello del calco di Madame. Tornate a casa e, ovviamente, incontrerete l'enigmatica Malia.

QUARTO GIORNO

Gli incubi stanotte vi abbandoneranno e, dopo esservi svegliati, leggete il giornale e chiedete a Grace di effettuare una ricerca sulle tracce trovate intorno al cadavere. Andate al Napoleon House e Sam vi darà il bracciale. A questo punto andate alla locazione Jackson Square Overlook e guardate nel cannocchiale di sinistra. Andate quindi nella Cattedrale. Fate vedere a Crash il bracciale e chiedetegli quello che sa su "Drummer", "Snakes", "Rada drums" e "Voodoo hounfour". Dopo la sua morte, esaminate la salma, sollevandogli la T-shirt per poter copiare il tatuaggio. Uscite e andate nel parco, dalla chiromante. Parlatele e, quando inizia a ballare, seguitela. Quando si ferma, raccogliete il velo che le è caduto ed esaminatelo con la lente. Prendete la scaglia del serpente e confrontatela con quella che già avete, usando la pinzetta e la lente. Purtroppo neanche questa è quella giusta. Ridatele il velo e tornatevene a casa.

QUINTO GIORNO

Una volta tornati, Grace vi darà un articolo di un giornale del 1810, un pacco e due lettere di Wolfgang Ritter. Dopo aver parlato con il professor Hart al telefono, esaminate il ritaglio del giornale, il diario, le due lettere e date un'occhiata al giornale. Prima di andare a Jackson Square, chiedete a Grace di fare una ricerca riguardo ai "Rada drums". Andate dalla chiromante, parlate e vi accadrà qualcosa di molto strano. Andate dal professor Hart, che troverete già defunto: prendete ed esaminate il foglio che è sulla scrivania e dirigetevi al museo del Voodoo (qui è molto meglio salvare il gioco). Appena entrati, vi salterà addosso un bel pitone: per farlo scappare accendete l'aria condizionata premendo l'interruttore a sinistra della porta. Dopo questa bella scarica di adrenalina tornatevene a casa. Grace vi farà notare una strana cosa che vi è rimasta addosso dalla vostra ultima avventura: una scaglia che poggerà sul tavolo. Prendetela con la pinzetta ed esaminatela con la lente: finalmente avete trovato il pitone che l'ha persa sulla scena del delitto! Andate da Mosely alla centrale di polizia e interrogatelo su "Case status", "Crash death", "Hartrige's death" e "Reopen case". Per far sì che riapra il caso, consegnategli le due scaglie, il foglio del professore, il disegno completo e l'articolo del giornale del 1810, quindi andate a casa per incontrare i vostri soliti incubi.

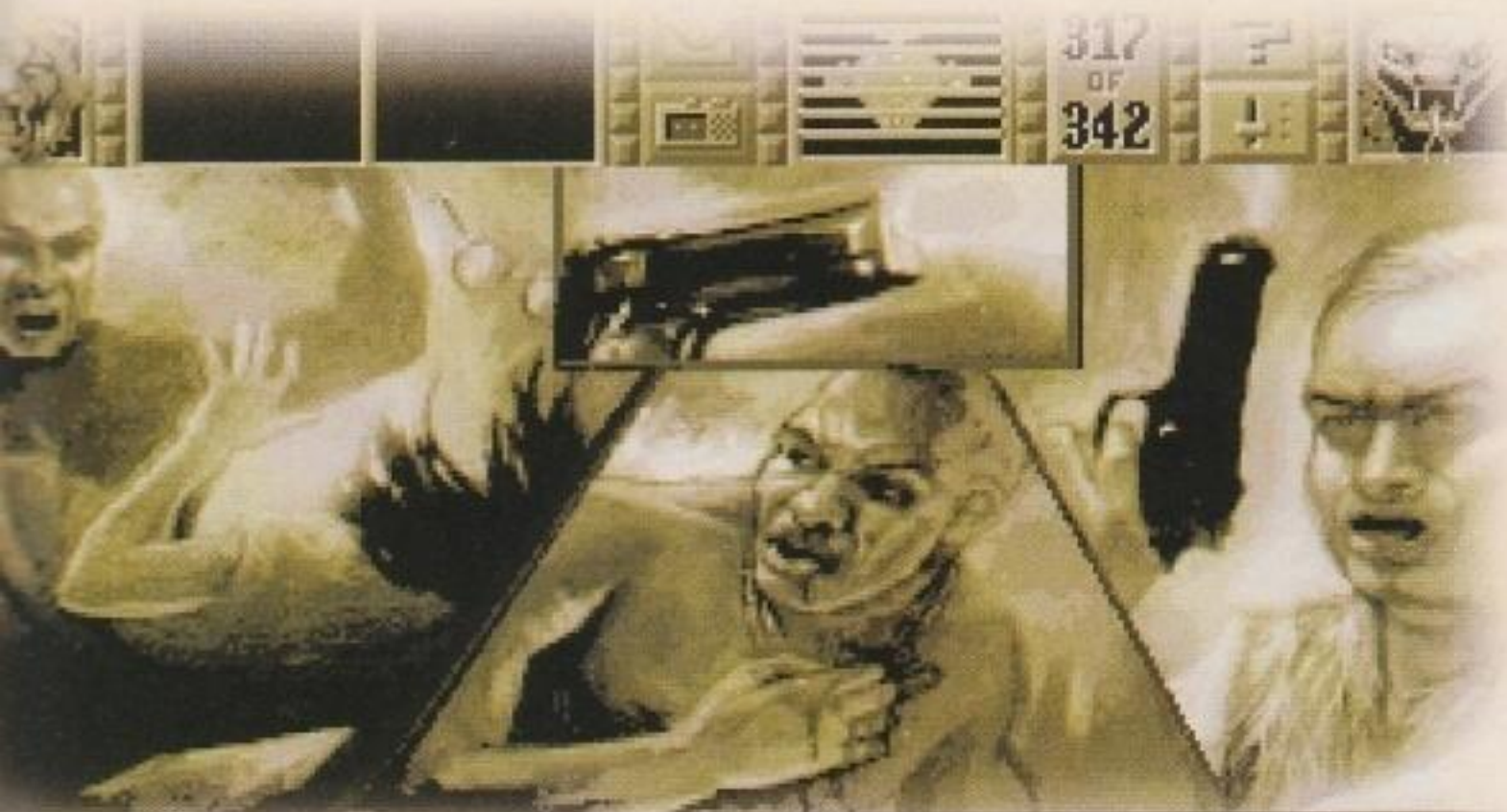
SESTO GIORNO

Appena sistemato il caos lasciato dai quei mattacchioni del Cartello Voodoo, riceverete da Grace il libro "Rada drums".

http://www.oldgamesitalia.net/

Poco dopo, riceverete una lettera di Mosely che vi informa della sua intenzione di prendersi una vacanza forzata. Il vostro amico vi lascerà però la chiave del suo ufficio, in modo da poter sfruttare qualche aiuto supplementare. Leggete il giornale e chiedete a Grace di disegnarvi il serpente del tatuaggio di Crash sul vostro petto, per far ciò premete molto sulla sua gelosia per Malia. Andate al cimitero e leggete il nuovo messaggio sulla tomba. Trascrivetelo sul notes e traducetelo utilizzando il primo messaggio tradotto da Magentia. Riuscirete a ottenere il nuovo messaggio (DJ KEEP EYE SON GK BUT DO NOT HARM) che vi riguarda. Tanta attenzione merita uno scherzetto.
Usate la pietra rossa per cancellarlo e scrivetene uno nuovo voi: DJ BRING SEKEY MADOULE (nell'alfabeto vi mancheranno tre lettere per comporre questa frase, sono le tre contrassegnate dal punto di domanda, identificatele grazie alla traduzione del secondo messaggio). Andate quindi a Jackson Square e convincete l'ambulante a tornare nei pressi della stazione di polizia. Passate quindi nella zona nord est e ascoltate ciò che il tipo con il tamburo suona e comporrete la frase "Call Conclave Tonight Swamp"! Tornate alla stazione di polizia e aspettate che tutti siano usciti prima di entrare nell'ufficio di Mosely per prendere le microspie e l'apparecchio tracciante della scrivania del vostro amico. Andate quindi all'Historical Voodoo Museum e piazzate una delle microspie nella "sekey madoule" (la cassa da morto di colore nero, accanto alla porta). Entrate quindi tranquilli nella palude e seguite la microspia per arrivare al luogo della riunione dei membri del Cartello Voodoo. Una volta arrivati, indossate la maschera ed entrate nella radura. Rispondete alle due domande con "Damballah" e "Ogoun Badagris". Passerete così al....

SETTIMO GIORNO

Parlate con Grace per ricostruire i fatti della sera prima e telefonate a Wolfgang in Germania. Interrogatelo riguardo "Tetelo", "Tetelo's remain" e "African homeland". Leggete il giornale, andate al cimitero, tornate alla tomba di famiglia Gedde e operate sul pulsate a destra della porta per scendere. Appena arrivati accendete la torcia elettrica e aprite la tomba centrale di fronte a voi. Troverete il corpo del vostro Mosely e, prima di capire cosa sia successo, verrete tramortiti. Una volta tornati in voi, prendete dalla tomba che conteneva il vostro amico (che è ormai scomparso) il suo portafoglio, dove troverete un' interessantissima carta di credito. Tornate al negozio e prenotate un volo con l'agenzia di viaggio che troverete sul foglio dell'elenco telefonico (5851130) per andare in Germania, a casa di vostro zio, pagando con la carta di credito di Mosely. Dopo l'arrivo e la scoperta che vostro zio è scomparso non si sa dove, prendete il coltello che c'è nella hall del castello, accanto al leone; salite al piano di sopra e prendete le forbici e il papiro nel quadro. Già che ci siete, leggete l'iscrizione in tedesco sull'arcata di marmo della porta di legno nella camera da letto. Tornate giù, andate a destra nella cappella di famiglia ed esaminate i sei pannelli che sono attaccati alle pareti. Interrogate quindi Gerde su "Portal poem", "Chapel pannels" e "Initiation ceremony". Prendete il sale, tornate al piano di sopra, aprite la finestra e adoperate la

neve per lavarvi le mani. Prendete la scodella sul mobile e tagliatevi i capelli con le forbici. Tornate nella cappella e appoggiate la scodella sull'altare, metteteci il sale e feritevi con il coltello. Adoperate l'altare per potervi inginocchiare, quindi usate la pergamena con la ciotola per diventare uno Shattenjagger!

OTTAVO GIORNO

Una volta risvegliati, prendete la chiave e, con essa, aprite la porta. Sarete dentro la biblioteca segreta di Wolfgang. Esaminate la parte centrale della libreria e leggete "People's Republic of Benin". Passate quindi a esaminare la parte destra e leggete "The Primal Ones". Cercate allora nella libreria di sinistra e gustatevi la lettura di "Ancient Roots of Africa". Cercate, per l'ultima volta, nella parte sinistra, il libro intitolato "Ancient Digs of Africa". Andate a parlare a Gerde per dirle che sapete dov'è finito vostro zio: in Africa. Pagatevi il viaggio con la carta di credito di Mosely.

NONO GIORNO

Arriverete in uno scavo archeologico diviso in due parti: la cerchia esterna, a sua volta divisa in dodici stanze, e la cerchia interna, luogo adibito ai sacrifici. Fate un giro nella cerchia esterna e raccogliete tutte le pietre quadrate che trovate: alla fine dovreste averne dieci, su ognuna delle quali vedrete un disegno di un diverso numero di serpenti. In totale sono però dodici, poiché la 7 e la 12, quelle mancanti, sono già nei loro incavi per permettervi di sistemare le altre nelle posizioni corrette. Mentre sistemate le pietre, raccogliete da terra un bastone di colore azzurro, lo Snake Rod. Andate nella stanza 3 (la numerazione è in base a quale pietra è stata incastonata nell'incavo) e salvate il gioco. Fatto ciò, infilate lo Snake Rod nella fessura dentro la roccia e scatenerete un piccolo inferno. I guardiani (gli zombie che cercano di farvi la pelle, per intenderci) sono lenti ma spietati: aggirateli e andate nella stanza 7, compiendo il giro in senso orario. Nella stanza 6 ci saranno tre guardiani, per superarli adoperate la liana davanti a voi. Grazie all'arrivo di vostro zio riuscirete a entrare nella porta, quindi infilate di nuovo il bastone nella fessura al di là del passaggio. Sarete quindi, voi e vostro zio, finalmente arrivati nella cerchia interna. Esaminate il tavolo sacrificale (sia il bassorilievo che la superficie) e piazzate le due sbarre di ferro nelle apposite fessure. Mentre state estraendo il cuore del guardiano morto, vedrete vostro zio compiere una pazzia: si toglierà infatti da solo la vita per potervi far entrare in possesso del Talismano che, forse, potrà sconfiggere Tetelo...

DECIMO GIORNO

Appena tornati a casa, leggete il giornale e il messaggio che Grace vi ha lasciato sul tavolo. Apparirà quindi il vostro amico Mosely, più vivo che mai, con cui parlerete di "Making a plan", "Fill me in", "Fill him in", "Grace" e "Voodoo honefour". Andate quindi nella Cattedrale di St. Louis, base segreta del Cartello Voodoo a New Orleans. Entrate nel confessionale di destra e usate lo Snake Rod nel buco nella parete. Quando il viaggio sarà finito, piazzate la microspia e lo Snake Rod sotto la panca; così facendo, Mosely saprà dove siete andati a finire. D'ora in poi, per aprire le porte, dovrete adoperare i keypad accanto alle porte. Vi ritroverete nel cerchio esterno di un modernissimo

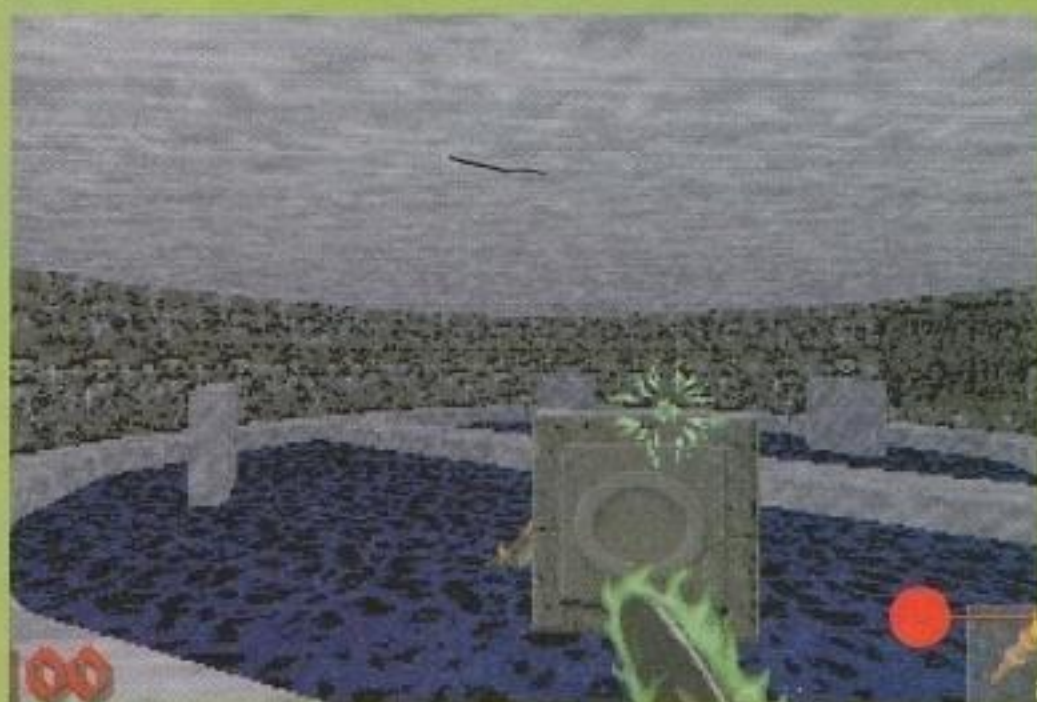
Cerchio-nel-Cerchio Voodoo.

Andate nella stanza numero 4 (tramite l'insegna luminosa sopra la porta, saprete in che stanza siete) e prendete ed esaminate il libro nero. Dirigetevi quindi nella stanza numero 7, dove prenderete due maschere e due vestiti da cerimonia per voi e per Mosely. Entrate allora nella stanza 2, senza avvicinarvi però a DJ. Scoprirete, per via del tatuaggio sulla schiena, che si chiama in realtà Eagle. Andate quindi nel cerchio interno e usate il tamburo per formare il messaggio "Summon Brother Eagle" (utilizzate entrambi i libri per comporre tale messaggio). A questo punto, entrate nella stanza 2 e impossessatevi della chiave magnetica appesa al muro. Entrate quindi nella Stanza 1 e date un'occhiata in giro, esaminando i vari oggetti che in essa sono contenuti. Andate quindi nella stanza 11, dove troverete Grace in trance e dove vi raggiungerà Mosely. Svegliate Grace con il Talismano, consegnate uno dei due costumi a Mosely e indossate l'altro. Vi ritroverete nella cerchia interna a festeggiare il futuro sacrificio di Grace. Per impedire ciò, quando Malia (posseduta da Tetelo) è sul punto di aprire in due la vostra dipendente, mostratele il Talismano.

Quando Malia/Tetelo si scaglierà contro di voi, passate il Talismano a Mosely, che riuscirà a scappare con Grace tra le braccia. Malia vi immobilizzerà ma, spinti dal vostro grande istinto di sopravvivenza, prenderete la statuetta, facendo così crollare tutto l'edificio. Infine, quando Malia cadrà nel crepaccio, tentate di salvarla prendendole la mano. Bene, questa avventura è finita: non ci resta che aspettare il tanto atteso *Gabriel Knight 2* che dovrebbe arrivare entro il primo trimestre del '96!

LA RIVISTA DEI VIDEOGIOCHI
GAME power
45
dicembre1995 · Lire 6.0
È IN EDICOLA IL NUMERO DI DICEMBRE
LOADED!
UNO SPARATUTTO CHE DÀ LA CARICA!
VIRTUA RACING
UN GRADITO RITORNO PER SATURN
VIRTUA FIGHTER 2
PRIMA DI NATALE?
VECTORMAN
IL MEGADRIVE ALLA RISCOSSA
EARTHWORM JIM 2
UN VERME SOTTO L'ALBERO
UNDICESIMO INSERTO
GAME help
KING OF FIGHTERS
11
F1 LIVE INFORMATION • METAL JACKET • SECRET OF EVERMORE • HERMIE HOPPERHEAD •
EXOSQUAD • LAYER SECTION • MECH WARRIOR • STRAHL • KING OF BOXING • COOL SPOT 2 •
V TENNIS • WOLFENSTEIN 3D • TWINBEE DELUXE • SIM CITY 2000 • VIRTUAL OPEN TENNIS • NHL 96
• BLADE FORCE • TOTAL ECLIPSE TURBO •

GABOLE

Bentornati al consueto angolo delle Gabole, tanto osannato nell'ultimo ZETA-Questionario. Se volete un aiuto per un'avventura o per un GdR, telefonate tutti i venerdì sera dalle 17:00 alle 19:00 al numero 02/ 33100154.

HEXEN

PC

In attesa, sul prossimo numero di ZETA, della pubblicazione delle gabole per la versione commerciale di *Hexen*, vi segnaliamo i codicilli per la versione che potete trovare nella maggior parte delle BBS italiane e su Internet.

CSTIKA	elimina tutti i mostri del livello
EBIESSMAN	modalità maialino
REVEAL	mappa completa
CRHINEHART	tutte le armi
BPELLETIER[x]	salta al livello [x] (da 01 a 04)
SGURNO	livello di hit point al massimo
BGOKEY	god mode
MRAYMONDJUDY	tutte le chiavi
BRAFFEL	tutti gli oggetti
PLIPO[x]	cambia classe [O=Guerriero, 1=Chierico, 2=Mago]
QUICKEN	se lo scrivete tre volte, morite
RAMBO	perdete tutte le armi

SKELETON KREW

AMIGA

Scrivete "I WOULD RATHER BE WATCHING FOREST" per ottenere tanti simpatici effetti: infatti, premendo [Enter] otterrete nove vite, mentre con [Stop] salterete al livello successivo. Inoltre, scrivendo "COLLECT MONEY" guadagnerete 9999 punti (e di conseguenza una vita extra).

ALIEN BREED TOWER ASSAULT

PC

Ecco una lista completa di codici per esplorare tutti i livelli di questa fantastica conversione del Team 17.

Security Level 2	FCDBMDEASDCAAADM
Security Level 3	FCCELDAAHDCAAAEK
Engineering Level 1	FBKDMDEAFDCAAAEB
Science Level 3	JGCJNDEAPDCAACS
Stores Level	EJDCPDAASDCAADK
Civilian Level	EEHBNDAASDCAAADK
Main Tower Level 2	LAAPJDAISDCAAADK
Main Tower Level 3	LACJPDADSDCAAACD
Main Tower Level 4	HCAPJDADSDCAAADD

ULTIMATE SOCCER MANAGER

AMIGA

Inserite come nome "MAKE BELIEVE", quindi, durante una partita, scrivete:

1 - per vincere 1-0
2 - per vincere 2-0
3 - per vincere 3-0
4 - per vincere 0-1
5 - per vincere 0-2
6 - per vincere 0-3
Esc - Per finire il tempo
G - Per affibbiare un goal all'ultimo giocatore che ha toccato palla

ATTENZIONE!

ZETA non si prende nessuna responsabilità sui danni software e hardware che possono essere causati dall'utilizzo di programmi come il "Debug" del DOS. Seguendo le nostre indicazioni fedelmente non potrete rovinare i programmi installati, poiché vengono modificati soltanto i file dei salvataggi e non gli eseguibili; tuttavia l'uso scorretto del Debug può portare a spiacevoli effetti sui vostri giochi.

S.O.S. mail

Avete dei problemi per finire il gioco preferito? Ok, basta prendere carta e penna, descrivere nei minimi particolari il vostro problema e spedire il tutto a S.O.S. Mail, Via Aosta 2 - 20155 Milano (sono bene accetti anche i fax allo 02/ 33104726). Paolo Paglianti vi risponderà sulle pagine dei prossimi numeri.

PRISONER OF ICE

Un nostro lettore, Carlo Dall'Alba di Milano, avendo perso il numero di settembre con la soluzione di questa tetra avventura lovecraftiana. "[...] Sono bloccato nella base militare, quando l'ufficiale muore divorato da un Prisoner e urla qualcosa su una pietra dietro alla mappa. Cosa devo fare? [...]" Prima di tutto devi raggiungere il tavolo del dottore e cercare un ago (è proprio piccolo!). Dopodiché devi tornare nella stanza del comandante della base e utilizzare l'ago al centro della grande mappa appesa alla parete. Troverai un nascondiglio segreto dove si trovano dei documenti e la pietra, che dovrai usare sul Prisoner.

FORMULA 1 GP

Una banda di assicuratori incalliti ci faxa urgentemente per chiederci: "[...] dopo aver giocato a *Rise of the Triad* via modem, abbiamo deciso di compiere il grande passo anche con *Formula 1 GP*. Purtroppo, però, non sappiamo come collegarci con questo stupendo simulatore di guida [...]". Risparmio di trascrivere le orrende minacce insiste nel fax (bravi, bravi!) e passiamo subito alla risposta: dovete cercare la versione "plus" del programma, che contiene già tutto il necessario per collegarsi via modem, oppure recuperare il file (gratui to) su qualche BBS o su Internet. Se volete, potete chiamare Infosquare al numero 02/8375441

LINKUP OPTIONS
Comm Port 1 2 3 4
Baud Rate 2400 4800 9600 19200
Link Type Direct Modem
Direct Link Lead Follow
Modem Link Dial Wait For Call
Dial Using Pulse Tone
Number to Dial
Modem Initialisation String
ATZ
Hangup Connect Exit

FATE OF ATLANTIS

Giovanni Trenni ci chiede: "[...] Ho liberato Sophia, ho superato la porta delle statue, ma non ho capito come si fa ad attivare il macchinario nella cerchia interna di Atlantide [...]". Devi utilizzare lo scettro trovato in una delle stanze interne e la sbarra di ferro usata prima per liberare Sophia. Infatti, per terra troverai dei segni (dei quadrati di tre pallini per lato). I pallini scuri indicano le posizioni dello scettro e della sbarra di ferro.

ULTIMA 7 THE BLACK GATE

Un nostro lettore anonimo ci fa sapere via fax che "[...] non riesco a trovare la chiave del gabbiotto di legno del tizio che parla dei Kilrathi di *Wing Commander*". Devi cercarla nel lago inquinato di Cove; si trova in un pesce verde nell'angolo a nord-ovest (cliccandovi sopra, invece di mangiarlo, dovrebbe aprirsi la schermata dell'inventario).

Nel numero di settembre di ZETA apparve uno speciale sui siti World Wide Web delle case di software videoludico. Essendo la Rete in continuo divenire le cose in tre mesi sono molto cambiate e sono spuntati nuovi siti. Così tanti che abbiamo pensato di dedicare le due pagine di "Voci dalla Rete" di questo numero a un aggiornamento. Dalla Alias alla Sony, tutti i nuovi siti delle società che gravitano attorno al pianeta videogiochi.

ALIAS/WAVEFRONT

http://www.alias.com
Le case che hanno stretto un'alleanza con la Silicon Graphics per lo sviluppo dell'Ultra 64 non potevano non avere un sito su Internet. Un sito peraltro molto frequentato dato che quando ci siamo collegati eravamo il visitatore numero 147.501. A dire la verità, è dedicato quasi esclusivamente alla grafica sofisticata e alla tecnologia per produrla (e a come acquistarla), mentre c'è poco o niente sull'Ultra 64, come d'altronde bisognava aspettarsi visto che la Nintendo non delegherebbe a nessuno il compito di diffondere informazioni sulla sua console a 64-bit. Merita comunque una visita, se non altro per le numerose immagini che si possono ammirare. Nonostante l'alto contenuto di grafica è veloce.

ATARI

http://www.atari.com
Anche se nominalmente l'indirizzo dell'Atari è quello riportato qui sopra, verrete spediti a http://zeus.atcon.com/jagwire, una pagina dedicata esclusivamente al Jaguar, dove è possibile scoprire tutti i segreti sulla console a 64-bit (?) della gloriosa ma ormai decaduta casa americana. Purtroppo al momento c'è poco da consultare visto che entrambi i siti sono "under construction"...

BULLFROG

http://www.bullfrog.co.uk/
Questo è il sito originale della Bullfrog, e non quello all'interno del nodo della Electronic Arts. Non c'è da meravigliarsi se quello che secondo alcuni è il miglior team di sviluppo del mondo, abbia uno dei migliori siti tra quelli delle case di software videoludico, sia dal punto di vista grafico che di contenuto. In apertura c'è il "punto caldo" del mese, che quando ci siamo collegati era dedicato a Magic Carpet 2. Tra le altre cose ci sono le Guide di Alex Trowers (che è il responsabile del controllo qualità dei giochi Bullfrog e quindi se ne deve intendere), consigli e suggerimenti su Hi-Octane e Theme Park, un'intervista-saggio a Peter Molyneux (che pubblichiamo nella rubrica Ultima Parola a pag. 144) e, nel caso foste interessati, informazioni su come diventare Beta tester per la Bullfrog.

HUDSON SOFT

http://www.hudson.co.jp
Il sito della Hudson Soft è, ovviamente, completamente in giapponese. Ad ogni modo se puntate il mouse sul testo in blu sottolineato potrete almeno leggere - in inglese - l'indirizzo a cui verrete rimandati. Non che questo significhi molto, ma ci si sente meno persi. Ovviamente ci sono le immagini dei giochi della Hudson Soft, compresi quei titoli con ragazze in abiti succinti - come Galaxy Fraulein - che vanno tanto di moda in Giappone. Le schermate sono però "pesanti" dal punto di vista grafico quindi se non avete un modem a 28.8 rischiate di passare il vostro tempo a guardare le percentuali di trasferimento che si aggiornano. Ad ogni modo un sito curioso che apre una finestra sullo strano mondo del software giapponese.

THE LOGIC FACTORY

http://www.logicfactory.com/
Un tipico caso di sito tutto imperniato su un solo gioco - Ascendancy - che è al momento l'unico titolo realizzato dalla Logic Factory. Nonostante ciò, riesce a sfruttare al massimo la sola freccia che ha al suo arco: Ascendancy FAQ, Ascendancy Technical questions, Ascendancy players comments, Ascendancy antagonizer-modulo AI. Quest'ultimo è sicuramente il boccone più prelibato: si tratta infatti di un modulo

software da scaricare e utilizzare per migliorare l'intelligenza artificiale del gioco e quindi renderlo più difficile ad uso e consumo degli strateghi più esigenti. Come ciliegina sulla torta, una lunga intervista a Jason Templeman e Thomas Blom, i programmatori-designer della Logic Factory, su Ascendancy, la Logic Factory e la produzione dei giochi in generale, tratta da un libro di prossima pubblicazione negli USA.

NAMCO

http://www.namco.com
Il sito della Namco, praticamen-

te, non è niente di più che una vetrina dei titoli della casa giapponese per la PlayStation, peraltro graficamente mediocre. A differenza di quello della Hudson Soft è però in inglese. Ci sono info e immagini di Tekken, Air Combat, Starblade Alpha e Ridge Racer (per PlayStation) e di Weaponlord (per SNES). Nient'altro. Sinceramente un po' poco per una casa del calibro della Namco.

PHILIPS MEDIA

http://spider.media.Philips.com
Il sottotitolo del sito è "Online access to the entertainment world". Pochi videogiochi quindi ma musica, manga e cinema. La parte del leone la fanno comun-

que le etichette musicali e gli artisti legati alla Philips: dalla Polygram alla Def Jam, da Bon Jovi ai ai Cranberries. Per quanto riguarda i giochi sono fermi a Burn:Cycle, mentre non c'è niente su Alien Odyssey. Per gli amanti dei manga c'è una sezione dedicata ai video giapponesi con link a più di venti siti sulle "anime", cioè il cinema d'animazione, che è probabilmente la sorpresa più interessante di questo sito.

SILICON GRAPHICS

http:/www.sgi.com/
Nel sito della Silicon Graphics ci sono immagini a profusione e informazioni su programmi legati al mondo della grafica di alto livello, ma anche una raccolta di giochi freeware da scaricare e una collezione di "tools" per la navigazione di Internet, oltre ad una pagina in cui è possibile, secondo la Silicon Graphics e previa registrazione, navigare in

3D! Ovviamente visto che parliamo della casa che produce i computer per il "graphic computing" la densità di immagini pesanti è alta ed è quindi necessario un 28.8 se non si vuole tirar tardi davanti a un monitor a tutto vantaggio della Telecom.

SONY

http://www.sepc.sony.com/
Un gigante dell'intrattenimento come la Sony non poteva che possedere uno dei siti più giganteschi di tutta la World Wide Web. C'è ovviamente di tutto su tutte le divisioni della Sony, da quella cinematografica a quella discografica a quella ludica. Il nostro interesse è stato ovvia-

mente catalizzato dalla pagina dedicata al mondo dell'intrattenimento interattivo (è persino possibile downloadare degli screen saver!) e, ovviamente della PlayStation. C'è talmente tanta roba da vedere che potete pure progammare un'intera serata per la visita di questo sito. Al suo interno, al sotto indirizzo SEPC/Psygnosis:sisdex.tlm troverete anche la pagina della Psignosys. Il miglior sito tra quelli delle case produttrici di macchine dedicate.

INFOSQUARE

La redazione di Zeta utilizza per "navigare" su Internet i servizi di Infosquare BBS. La possibilità di abbonamento sono: mensile, semestrale e annuale.
Infosquare BBS offre accesso Sprint, Internet/SLIP/ISDN e giochi multiutente on-line e Telegaming.

- Per informazioni telefonare al 02/66013553 oppure collegarsi al 02/66011588 ra 02/66013308 ra
- Web: HTTP://www.infosquare.it
- Web di ZETA: HTTP://www.infosquare.it/~zeta.htm

Tecno mail

Di recente ho raccolto indiscrezioni sul fatto che la Microsoft starebbe lavorando ad un nuovo progetto chiamato in gergo "Beirut". Pare si tratti del nuovo sistema operativo a 42 bit (una vera bomba) destinato ai famosi "utenti di fascia alta", cioè coloro che indossano mutande ascellari, che potranno fare girare sul proprio computer i nuovi applicativi in grado di collegarsi ad internet senza bisogno di modem! Sempre secondo queste indiscrezioni (da non confondere col sudore di Indiana Jones, le indy-secrezioni), il nuovo sistema operativo si chiamerà "Windows 96". Facendo i complimenti ai commerciali della Microsoft per la simpatica fantasia nel trovare nomi nuovi per i loro prodotti, diamo il benvenuto a tutti i Lorenzi e Lorenze alla Tecno-Mail di ZETA!

A cura di Luca Bonacina

Gentile Luca, sono un ragazzo di 15 anni che ha deciso di fare il grande salto nel mondo dei Pentium sostituendo il mio buon vecchio 286 "cinese" col tasto TURBO.
Sto spendendo molto del mio tempo libero a consultare listini e a confrontare prezzi, ma mi smarrisco quando nei listini sono riportati particolari tecnici di cui in pochi mi sanno dare spiegazioni complete. In particolare vorrei sapere: 1) le differenze tra una scheda madre PCI di tipo NEPTUNE e una di tipo TRITON; 2) cosa hanno in più le RAM di tipo EDO rispetto alle vecchie SIMM; 3) in che cosa consiste la memoria virtuale; 4) se secondo te è meglio che l'aggiornamento del mio sistema avvenga anche per quanto riguarda l'aspetto sistema operativo, installando anche Windows 95. Siete tutti bellissimi.

Daniele Amisano (Ricengo - CR)

Carissimissimi Zetiani, ciao! Innanzitutto lasciatemi dire che la vostra rivista è semplicemente la più migliore (l'errore grammaticale è voluto), ogni aspetto di qualsiasi parte è perfetto, anche se mi piacerebbe poter leggere qualche informazione aggiuntiva sull'hardware presente sul mercato, dal momento che le novità escono ormai ad un ritmo di una al giorno! (non esageriamo, NdR).
Veniamo a noi: leggo ormai da moltissime parti che sono presenti sul mercato diversi tipi di RAM: DRAM, SIMM, VRAM, EDO RAM, WRAM.... eccheddiavolosono? Non è che si possa dedicare un po' di spazio della tecno mail per spiegare tutto ciò? Fatelo per me...

Alberto Cavalli (Jesi - AN)

Entrambi chiedete spiegazioni su un tema, che è di particolare attualità, dal momento che l'uscita di processori sempre più potenti e di sistemi operativi sempre più esigenti, la domanda di memoria "veloce" sta rapidamente crescendo.

Avrete notato sicuramente come l'adozione di processori Pentium da una parte e di sistemi operativi come Windows 95 dall'altra, abbiano generato richieste hardware sempre più esose. Infatti la configurazione minima di RAM per chi acquista un nuovo computer è passata in poco tempo da 4 Mb a 8 Mb, e per molti versi è già oggi consigliato possedere almeno 16 Mb. Sul mercato di oggi troviamo diversi tipi di memoria RAM: le SIMM a 30 contatti (quelle più diffuse fino a un paio di anni fa) stanno rapidamente scomparendo, sostituite dalle più moderne SIMM a 72 contatti. Entrambe appartengono alla famiglia delle DRAM (Dinamic Random Access Memory), e sono caratterizzate dal fatto che, al loro interno, le informazioni registrate resistono per poco tempo, e devono essere "rinfrescate" (traduzione letterale di "refresh") per mezzo di impulsi elettrici a ogni ciclo di clock. Più moderne sono le SRAM (Static RAM), che riescono a mantenere più a lungo le informazioni, ma per farlo consumano più energia e per questo motivo sono difficilmente utilizzate nei computer portatili. Le SRAM sono anche più costose delle DRAM e ciò scoraggia parecchi assemblatori dall'includerle nei loro computer.
L'ultimo grido in fatto di RAM è rappresentato dalle EDO RAM (Exdended Data Output RAM). Esse sono in grado di migliorare le prestazioni di un computer dal 5 al 20 per cento, a seconda sia presente o meno la memoria cache. Per semplificare il più possibile la spiegazione sul loro funzionamento, mi limito ad affermare che le EDO sono un tipo di RAM in grado di mantenere le informazioni sulla porta anche nel momento in cui il successivo ciclo di richiesta è già in arrivo. Le EDO RAM sono naturalmente più costose sia delle DRAM che delle SRAM. In questo periodo non sono molte le schede madri che possono montare le EDO. Solo di recente la Intel ha messo sul mercato le nuove schede PCI basate sul "chipset" TRITON che, sebbene non sia ottimizzato per gestire le reti, supporta il formato EDO. Questa caratteristica differisce dal precedente modello di "chipset" di Intel, il NEPTUNE, che inoltre non riusciva a spingere la potenza del canale del bus PCI oltre i 100 Mb per secondo, mentre il TRITON raggiunge i 132 e, almeno teoricamente, i 180! Occorre precisare che talvolta si trovano listini di commercianti che elencano schede madri TRITON o NEPTUNE, tale dicitura è imprecisa, perché questi due nomi indicano il nome del chipset, mentre le schede madri che li montano possono avere nomi differenti a seconda dei costruttori e possedere caratteristiche talvolta diversissime tra loro.
Per rispondere al terzo quesito posto da Daniele, occorre precisare che la memoria virtuale, proprio come si può intuire dal suo nome, non è una vera e propria memoria, ma è solamente una partizione dell'hard disk che è usata quasi come fosse memoria RAM. Windows 3.1 e Windows 3.11 permettono di dedicare una porzione a scelta di hard disk in modo temporaneo (ossia durante le sessioni di Windows) oppure in modo fisso, mantenendo sempre la quota prefissata occupata. Tale soluzione è in ogni caso limitante, in quanto l'hard disk è lentissimo rispetto alla normale RAM e obbliga le applicazioni a vistosi rallentamenti.
Per completare la panoramica sui vari tipi di RAM, non tralasciamo quelle dedicate per scopi particolari come la grafica. Le applicazioni grafiche sono quelle che in assoluto pretendono un sistema veloce, dovendo trasferire in pochi attimi enormi quantità di bit come per esempio nelle animazioni tridimensionali o in particolari videogiochi (e qui le orecchie si drizzano). Per queste particolari applicazioni vengono utilizzate le VRAM (Video RAM), che possiedono una doppia porta, una di entrata e una di uscita. In questo modo le VRAM riescono a portare a termine più operazioni senza

creare eccessivi stati di attesa. Anche questo tipo di RAM ha conosciuto recentemente un'evoluzione: la WRAM (la W dovrebbe stare per Window), che pare abbia prestazioni notevolmente superiori rispetto alla VRAM. Del resto non avete che da consultare una qualsiasi pubblicità delle ultime schede video 3D per rendervi conto che ormai la maggior parte di esse vanta tra le caratteristiche l'implementazione di questo tipo di RAM.
Una delle caratteristiche tipiche di queste memorie è la presenza o meno della cosiddetta parità. In parole semplici è un dispositivo che permette il controllo dell'esattezza dei dati ricevuti e trasmessi, tale implementazione è particolarmente importante in applicazioni professionali, ma è relativamente inutile sui computer di casa; inoltre pare che riduca l'efficienza della RAM di un 4-5% creando stati di attesa aggiuntivi. Se si aggiunge poi che il costo delle memorie con parità è lievemente superiore a quello delle memorie "non gassate" dubito che molti di voi sceglieranno la parità a meno che non sia montata già sulla scheda madre.
Per quanto riguarda l'ultimo quesito posto da Daniele, il mio consiglio è quello di migrare tranquillamente verso Windows 95, visto che già devi comprare un sistema nuovo. Rischi così di trovarti nella macchina ottime periferiche "full" Plug and Play, a tutto vantaggio della velocità di sistema.

Mitica redazione di ZETA, sono un ragazzo di diciannove anni. Da quando ho montato Windows 95 è successo che le prestazioni del mio CD ROM (a doppia velocità) sono vistosamente calate, a tal punto che filmati .AVI che erano fluidissimi in DOS, ora vanno a scatti. Ma non è solo questo: di recente ho acquistato il bellissimo *Command & Conquer* e si verifica che durante la riproduzione dei filmati la parte video venga aggiornata più lentamente di quella audio, che periodicamente deve "tornare indietro", col risultato di produrre un sonoro "balbuziente". C'è una via di uscita o devo tornare al vecchio DOS?

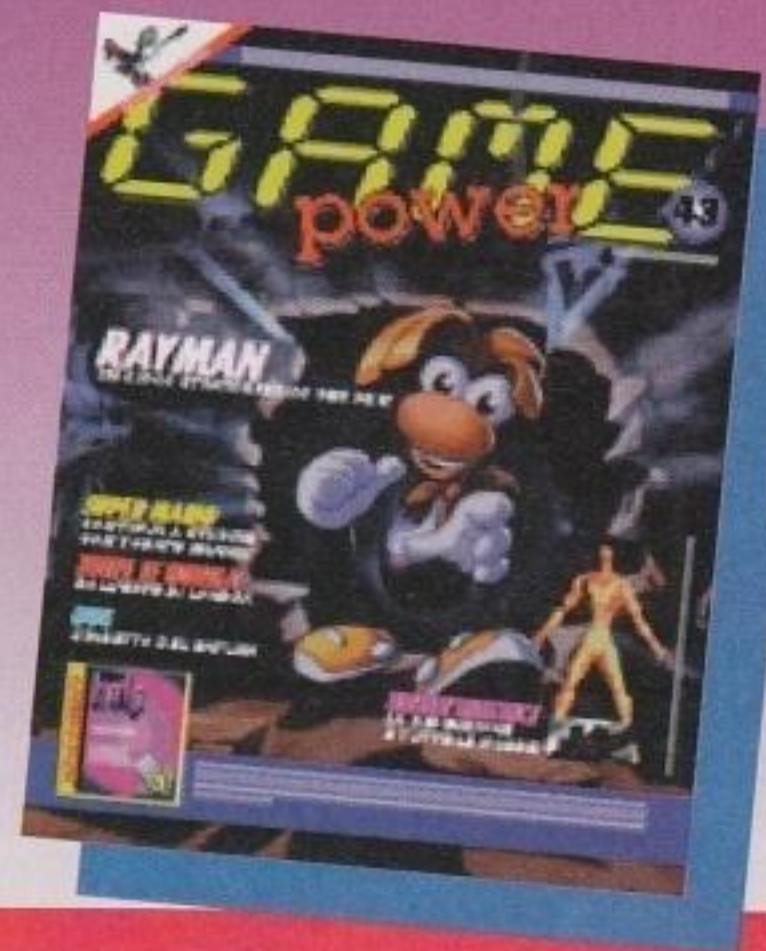
Biagio Campo (Milano)

Caro Lorenzo, quello che ti è successo sarà probabilmente successo a tutti coloro che possiedono un CD ROM e sono passati a Windows 95. Infatti, in fase di installazione, il processo di Setup analizza l'hardware installato e, in presenza di periferiche non Plug and Play, compie dei settaggi arbitrari del sistema confidando che poi l'utente modifichi da solo tali settaggi. Nel caso dei CD ROM, il sistema riconosce la periferica, riconosce anche la sua velocità di transfer rate, ma poi setta il flag della cache dedicata come "Nessun Read-ahead" e mette in guardia l'utente dal cambiare tale configurazione. In realtà, più la velocità del CD ROM è alta e più la "cache" che necessita è ampia e va modificata in pochi passi:
1) Occorre aprire la finestra "Pannello di Controllo" (sotto il menu "Impostazioni") e selezionare l'icona "Sistema".
2) Nella finestra che viene aperta bisogna cliccare su "Prestazioni" e premere il pulsante in basso "File System".
3) Si apre un'ulteriore finestra dove occorre selezionare "CD ROM." Finalmente accediamo alla finestra dove, nella scelta "Ottimizza per", possiamo indicare il tipo di unità che montiamo, nel tuo caso "Unità a doppia velocità".
Infine, chiuse le finestre, occorrerà resettare il sistema.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Tutto ZETA 95

Si conclude con questo numero il primo anno di vita di **ZETA** e abbiamo pensato di fornirvi un indice da consultare, per tutti quelli che non ricordano mai su quale numero è uscita la recensione del loro gioco preferito o la soluzione dell'avventura in cui sono bloccati.

ZETA 1 FEBBRAIO

TERZA DIMENSIONE
Speciale dedicato interamente alla grafica 3D

INCONTRI RAVVICINATI
Intervista con David Braben a proposito della lavorazione di First Encounters

SCOMMETTIAMO CHE...
Una panoramica e alcune indiscrezioni sui più importanti giochi in uscita durante il '95

WESTWOOD ALL'ATTACCO
Un'anteprima su Command & Conquer, il gioco di strategia e azione dei Westwood Studios

RECENSIONI

TITOLO	CASA	GENERE	SISTEMA	VOTO
Alone in the Dark 3	Infogrames	Avventura	PC CD-ROM	8
Wing Commander 3	Electronic Arts/Origin	Azione/Strategia	PC CD-ROM	8
Descent	Interplay	Sparatutto 3D	PC	8
Heretic	id Software	Sparatutto 3D	PC	7
Dragonstone	Core Design	Avventura/Arcade	AMIGA	7
Wolf	US Gold	Simulazione	PC	6
Iron Assault	Virgin	Simulazione	PC CD-ROM	7
Zeewolf	Empire	Sparatutto	AMIGA	6
All New World of Lemmings	Psygnosis	Rompicapo	PC CD-ROM	7
Wings of Glory	Electronic Arts	Simulatore di Volo	PC CD-ROM	8
King's Quest 7	Sierra	Avventura	WINDOWS	8
Hell	Gametek	Avventura	PC CD-ROM	7
Flashback	Interplay	Piattaforme	MAC	8
Marathon	Bungie Software	Sparatutto 3D	MAC	8
Flight Commander 2	Interplay	Strategia	TUTTI I SIST.	7
Noctropolis	Electronic Arts	Avventura	PC CD-ROM	6
Panzer General	SSI	Wargame	PC, PC CD-ROM	7
KA-50 Hokum	Virgin	Simulatore di Volo	PC	5
Discworld	Psygnosis	Avventura	PC CD-ROM	7
Rise of the Triad	Apogee	Sparatutto 3D	PC, PC CD-ROM	6
Alone in the Dark	Infogrames	Avventura	MAC	8
Superski Pro	Mindscape	Sportivo	PC CD-ROM	6
Defender of the Empire	LucasArts	Simulazione	PC	7
Skeleton Krew	Core Design	Sparatutto	A1200	6
Metal Marines	Mindscape	Strategia	PC	6
The Need for Speed	Electronic Arts	Guida	3DO	7
Ridge Racer	Namco	Guida	PLAYSTATION	9

GABOLE

Menzoberranzan PC CD-ROM
Master of Magic PC
Detroit PC
Reunion PC CD-ROM
Black Hawk PC
Sim City 2000 PC
Magic Carpet PC CD-ROM
Valhalla AMIGA
Quik AMIGA
Putty Squad AMIGA

MULTIMEDIA

TIT Italia Bella: Firenze • SH CD Hardware GEN Guida • SIST PC CD-ROM • VOTO 7

TIT Cinemania 95 • SH Microsoft Home GEN Enciclopedia • SIST PC CD-ROM • VOTO 8

TIT Encarta 95 • SH Microsoft Home GEN Enciclopedia • SIST PC CD-ROM • VOTO 8

TIT Saturday Night Live • SH Gametek GEN Intrattenimento • SIST MAC CD-ROM VOTO 7

TIT Tutto il Milan in CD-ROM • SH Mozart GEN Enciclopedia • SIST PC CD-ROM • VOTO 7

TIT Sciamo con Alberto Tomba • SH Philips GEN Educativo SIST • CD-I • VOTO 5

TIT Il Ballerino • SHPolygram Video GENMusicale • SIST PC CD-ROM • VOTO 8

SOS

Little Big Adventure
Kyrandia 3 - Malcolm's Revenge
One Must Fall

ZETA 2 MARZO

VOCI DALLA RETE
Il Cyberpunk su Internet

IMAGINA '95
Un reportage dall'edizione invernale della mostra di computer graphic riservata agli addetti ai lavori

IL TEMPO DELLA MELA
La storia del Macintosh, dalla nascita dell'Apple 1 fino al Pippin

SONY REVOLUTION
La Sony presenta la PlayStation, la nuova piattaforma a 32 bit

KLIK & PLAY
Visita guidata all'interno del più versatile creatore di videogiochi per Windows

TECNOLOGIA IN VOLO
La Digital Integration, ci riprova con un curatissimo simulatore di elicottero

SOS

Alone in the Dark 3
Death Gate
Magic Carpet

RECENSIONI

TITOLO	CASA	GENERE	SISTEMA	VOTO
Dark Forces	LucasArts	Sparatutto 3D	PC CD-ROM	8
Mortal Kombat 2	Acclaim	Picchiaduro	PC, PC CD-ROM	8
Flight of the Amazon Queen	Renegade	Avventura	PC CD-ROM	7
Football Pro '95	Sierra	Sportivo	PC, PC CD-ROM	8
Superkarts	Virgin	Guida	PC CD-ROM	8
Cyclones	SSI	Sparatutto 3D	PC CD-ROM	5
Pinball Illusions	21st Century	Flipper	A1200	8
Zephyr	US Gold	Sparatutto 3D	PC CD-ROM	4
Guilty	Psygnosis	Avventura	PC CD-ROM	6
Bureau 13	Gametek	Avventura	PC CD-ROM	5
Star Trail	US Gold	GdR	PC	7
Lost Eden	Virgin	Avventura	PC CD-ROM	6
Commande Blood	Mindscape	Avventura	PC CD-ROM	7
The Big Red Adventure	Core Design	Avventura	PC, PC CD-ROM	6
Operation Body Count	US Gold	Sparatutto 3D	PC	3
5th Fleet	Avalon Hill	Strategia	PC	4
Legions	Mindscape	Wargame	PC	5
Toh Shin Den	Takara	Picchiaduro	PLAYSTATION	9
Virtua Fighter	Sega	Picchiaduro	SATURN	8

Mortal kombat

Flight of the Amazon

Cyclones

Dark Forces

Lost Eden

MULTIMEDIA

TIT Italia Bella: Firenze • SH CD Hardware GEN Guida • SIST PC CD-ROM • VOTO 7

TIT Bob Dylan Highway 61 • SH Interactive Columbia • GEN Musicale • SIST PC CD-ROM, MAC CD-ROM • VOTO 6

TIT Gadget • SH Synergy • GEN Avventura Multimediale • SIST MAC CD-ROM • VOTO 6

TIT Star Trek TNG Interactive Technical Manual SH Simon & Schuster • GEN Guida • SIST MAC CD-ROM • VOTO 7

GABOLE

Heretic PC
Skeleton Krew A1200
Descent PC
Rebel Assault MAC
Banshee AMIGA, CD32
Warcraft PC
Tower Assault A1200
Zeewolf AMIGA
Ultimate Domain PC CD-ROM
Putty Squad AMIGA

ZETA 3 APRILE

VOCI DALLA RETE
L'universo di Star Trek a portata di modem

Z
I Bitmap Brothers realizzano il loro primo titolo esclusivamente per PC

CUORE DI TENEBRA
Il "dietro le quinte" che svela i segreti di Heart of Darkness

NEL BLU DIPINTO DI BLU
Uno speciale dedicato ai simulatori di volo, con una panoramica sui principali titoli

IL DIVERTIMENTO BY VIRGIN
La Virgin unisce cinematografia e giocabilità

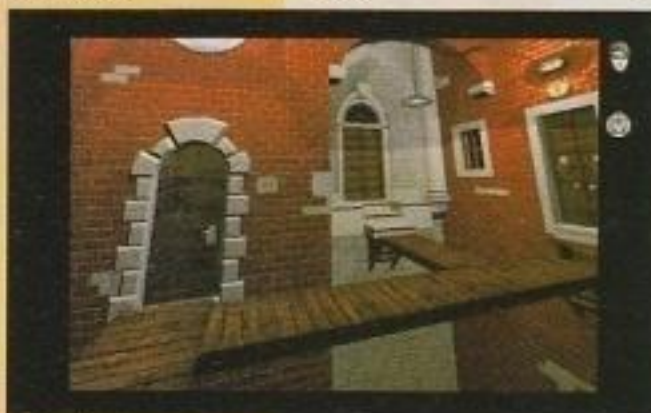
INTERVISTA COL PROFESSORE
Un viaggio nel fantastico mondo della trasposizione videoludica de "L'anello dei Nibelunghi"

GABOLE

Jazz Jack Rabbit PC
Megarace PC CD-ROM
Novastorm PC CD-ROM
Rise of the Triad PC

RECENSIONI

TITOLO	CASA	GENERE	SISTEMA	VOTO
Bioforge	Electronic Arts	Avventura	PC CD-ROM	9
All Terrain Racing	Team 17	Corse	AMIGA	7
B.C. Racers	Core Design	Guida	PC, PC CD-ROM	7
Battledrome	Sierra	Simulazione	PC	6
Tank Commander	Domark	Simulazione	PC CD-ROM	8
U.S.S. Ticonderoga	Mindscape	Simulazione	PC CD-ROM	5
Atari 2600 Action Pack	Activision	Raccolta	PC CD-ROM	6
Evocation 2	Mondadori	Avventura	MAC	7
Pizza Tycoon	Microprose	Simulazione	PC	6
3D AGS	Nomissoft	Aggiorn. Grafico ATP	PC	7
Wacky Races	Future Pirates	Corse	MAC CD-ROM	4
Loony Labyrinth	Startplay	Flipper	MAC	7
Return Fire	Silent Software	Sparatutto	3DO	8

Bioforge

Evocation 2

MULTIMEDIA

TIT Techno Mayas • SH Head On GEN GdR SIST PC CD-ROM, MAC CD-ROM • VOTO 7

TIT Monty Python's Complete Waste of Time SH 7th Level• GEN Intrattenimento • SIST PC CD-ROM • VOTO 7

TIT Cinenciclopedia 2 • SH Editel GEN Enciclopedia • SIST PC CD-ROM • VOTO 6

SOS

King's Quest 7
Marathon
The Secret of Monkey Island

Marathon

http://www.oldgamesitalia.net/

MULTIMEDIA

TIT Odissea • SH Editel • GEN Opera Culturale
SIST PC CD-ROM • VOTO 6

TIT The Grammy's • SH Mindscape
GEN Musicale • SIST PC CD-ROM VOTO 7

TIT Science Adventure 2 • SH Knowledge Adventure • GEN Enciclopedia Scientifica
SIST PC CD-ROM • VOTO 5

TIT Compton's Encyclopedia of American History • SH Compton's New Media
GEN Enciclopedia • SIST PC CD-ROM • VOTO 7

SOS

Bioforge
Woodruff and the Schnibble of Azimuth
Mortal Kombat 2
Legend of Kyrandi

Bioforge

Mortal Kombat 2

RECENSIONI

TITOLO	CASA	GENERE	SISTEMA	VOTO
Flight Unlimited	Looking Glass Technologies	Simulatore di Volo	PC CD-ROM	8
Full Throttle	LucasArts	Avventura	PC CD-ROM	8
First Encounters	Gametek	Simulazione	PC CD-ROM	6
X-Com: Terror from the Deep	Microprose	Strategia	PC, PC CD-ROM	8
NBA Live 95	Electronic Arts	Sportivo	PC CD-ROM	8
Burn: Cycle	Philips	Avventura	CD-I	6
Fighter Wing	Merit Software	Simulatore	PC CD-ROM	5
Jewels of the Oracle	Discis	Avventura	MAC CD-ROM	4
Football Glory	Black Legend	Sportivo	AMIGA	7
Renegade: Battle for Jacob Star	Mindscape	Azione/Strategia	PC CD-ROM	8
Unnecessary Roughness 95	Accolade	Sportivo	PC CD-ROM	8
Slam City with Scottie Pippen	Digital Picture	Sportivo	PC CD-ROM	5
Zorro	Capstone	Azione	PC CD-ROM	5
Tubular Worlds	Donele Ware	Sparatutto	MAC	6
Pyrotechnica	Psygnosis	Sparatutto 3D	PC CD-ROM	4
The Daedalus Encounter	Virgin	Film Interattivo	TUTTI I SIST	4
Kingpin	Team 17	Simulatore	AMIGA	5
Great Naval Battles	SSI	Simulazione	PC CD-ROM	7
Hardball 4	Accolade	Sportivo	PC CD-ROM	7
Super Street Fighter 2 Turbo	Gametek	Picchiaduro	PC CD-ROM	8
Jungle Strike	Gremlin	Sparatutto	PC, PC CD-ROM	7
Daytona USA	Sega	Guida	SATURN	7
Panzer Dragoon	Sega	Sparatutto	SATURN	7

ZETA 4 MAGGIO

VOCI DALLA RETE
Il mondo della cellulosa
IN RETE CON IL NEMICO
I migliori giochi che supportano le modalità multiplayer e i preziosi consigli per goderseli al meglio
GRAFFITI A 200 ALL'ORA
Un gioco di guida per PC pressoché perfetto dalla casa italiana di Iron Assault

GABOLE

UFO - Enemy Unknown PC
TFX PC
Mortal Kombat 2 AMIGA
Dark Forces PC CD-ROM

UFO

MULTIMEDIA

TIT Kiyeko e i Ladri della Notte • SH Ubi Soft
GEN Educational • SIST PC CD-ROM • VOTO 7

TIT Complete NBA Basketball
SH Microsoft • GEN Guida Multimediale
SIST PC CD-ROM • VOTO 7

TIT The Louvre • SH BMG • GEN Enciclopedia
SIST PC CD-ROM, MAC CD-ROM • VOTO 7

TIT Leonardo Da Vinci e il Segreto della Gioconda • SH RCS New Media
GEN Educativo • SIST PC CD-ROM • VOTO 6

TIT Quattroruote 1000 Auto • SH Editoriale Domus • GEN Enciclopedia Automobilistica
SIST MAC CD-ROM, PC CD-ROM • VOTO 6

Discworld
Guilty
King's Quest 6

Guilty

RECENSIONI

TITOLO	CASA	GENERE	SISTEMA	VOTO
Star Trek TNG: A Final Unity	Spectrum Holobyte	Avventura	PC CD-ROM	9
Virocop	Renegade	Piattaforme	AMIGA	7
Prisoner of Ice	Infogrames	Avventura	PC CD-ROM	8
Ravenloft: The Stone Prophet	Mindscape	GdR	PC CD-ROM	7
FX Fighter	GTE Interactive	Picchiaduro	PC CD-ROM	8
Warriors	Mindscape	Picchiaduro	PC CD-ROM	5
Sensible Golf	Virgin	Sportivo	AMIGA	6
Slipstream 5000	Gremlin	Guida	PC CD-ROM	8
Virtual Pool	Interplay	Simulazione	PC CD-ROM	7
Flight Light	Sublogic	Sim. di Volo Civile	PC	6
Action Soccer	Ubi Soft	Sportivo	PC CD-ROM	6
Super Wing Commander	Origin	Azione/Strategia	MAC CD-ROM	7
Scottish Open: Virtual Golf	Core Design	Sportivo	PC CD-ROM	7
Dominus	US Gold	Strategia	PC CD-ROM	7
Perfect General 2	Mirage	Wargame	PC CD	7
Shadow Fighter	Gremlin	Picchiaduro	AMIGA CD^{32}	6
Machiavelli the Prince	Microprose	Strategia	PC CD-ROM	6
Sim Tower	Maxis	Simulatore	PC CD-ROM	6
Syndicate	Mindscape	Strategia	AMIGA CD^{32}	6
Tekken	Namco	Picchiaduro	PlayStation	9

Virocop

Fx Fighter

Warriors

Action Soccer

Syndicate

ZETA 5 GIUGNO

VOCI DALLA RETE
Voci e testimonianze sugli UFO
AMIGA: GURU MEDITATION 1985-95
Vengono festeggiati i primi dieci anni dell'Amiga con un compendio di giochi memorabili e non, programmatori geniali e versioni hardware più o meno riuscite
UN LEMMING IN TEXTURE MAPPING
I simpatici roditori della Psygnosis acquistano una dimensione in più in un nuovo rompicapo 3D

GABOLE

X-Com 2: Terror from the Deep PC CD-ROM
X-WING PC
Settlers PC, AMIGA
Elder Scrolls: ARENA PC

MULTIMEDIA

TIT 3D Atlas • SH Electronic Arts • GEN Atlante
SIST PC CD-ROM • VOTO 6

TIT Frank Lloyd Wright • SH Microsoft
GEN Culturale • SIST PC CD-ROM • VOTO 6

TIT Ghost • SH Sony • GEN Guida Multimediale
SIST MAC CD-ROM • VOTO 6

TIT Explorapedia • SH Microsoft
GEN Educativo • SIST PC CD-ROM • VOTO 6

Full Throttle
Super Street Fighter 2 Turbo
X-COM Terror of the Deep
Sam & Max Hit the Road

X-COM Terror from of the Deep

RECENSIONI

TITOLO	CASA	GENERE	SISTEMA	VOTO
The Orion Conspiracy	Domark	Avventura	PC CD-ROM	7
Dungeon Master 2:	Interplay	GdR	PC CD-ROM	7
Hi-Octane	Bullfrog	Guida	PC CD-ROM	7
Last Dynasty	Sierra	Sim./Avventura	PC CD-ROM	6
Terminal Velocity	Apogee	Sparatutto	PC	7
Micro Machines 2	Codemasters	Corse	PC CD-ROM	8
The Civil War	Empire	Wargame	PC CD-ROM	7
Brutal: Paws of Fury	Gametek	Picchiaduro	PC	6
The Scroll	Psygnosis	Avventura	PC CD-ROM	4
Picture Perfect Golf	Empire	Sportivo	PC CD-ROM	6
Silverload	Psygnosis	Avventura	PC CD-ROM	6
Alex Dampier Pro Hockey 95	Merit Studios	Sportivo	PC CD-ROM	4
Return to Zork	Activision	Avventura	PC CD-ROM	8
Jumping Flash	Sony	Piattaforme	Playstation	7

Micro Machines 2

Hi-Octane

The Scrool

ZETA 6 LUG/AGOST

VOCI DALLA RETE
Una vacanza virtuale
UN SALTO NEL NERO
La Delphine Software ritorna in grande stile con il seguito di Flashback in tre dimensioni
LE ALI DELLA LIBERTÀ
Top Gun fa la sua apparizione nel mondo dei videogiochi
FANGO SULLA PISTA
Un promettente gioco di motocross
IL DECOLLO DELLA DID
I creatori di TFX sviluppano EF2000 avvalendosi di un invidiabile supporto tecnico
GIOCHI DA COLLEZIONE
Una completa panoramica dei cinquanta migliori giochi per PC in circolazione

GABOLE

Stone Prophet PC CD-ROM
Jungle Strike PC CD-ROM
Death Mask AMIGA
Battle Isle 2 PC CD-ROM
Wing Comm. 3 PC CD-ROM

ZETA 7 SETTEMBRE

VOCI DALLA RETE
Tutti nel pallone
GEOFF A TUTTA BIRRA
Il ritorno di Geoff Crammond e di uno dei simulatori di guida per PC più apprezzato, F1GP 2
RESURREZIONE CIBERNETICA
La Mirage ritenta la fortuna con Rise of the Robots 2
LA DISCESA DELL'OSCURIT
Il nuovo film interattivo dall'Electronic Arts e dall'Origin
GAMES.NET
Una panoramica sul mondo dei videogiochi su Internet: le home page delle principali case di software, gli indirizzi più interessanti e alcuni consigli utili

RECENSIONI

TITOLO	CASA	GENERE	SISTEMA	VOTO
Command & Conquer	Virgin	Strategia	PC CD-ROM	9
3D Lemmings	Psygnosis	Rompicapo	PC CD-ROM	8
Apache Longbow	Digital Integration	Simulatore di Volo	PC CD-ROM	9
Networks	Infogrames	Simulazione	PC CD-ROM	7
Rugby World Cup 1995	Electronic Arts	Sportivo	PC CD-ROM	8
Mechwarrior 2	Activision	Simulazione	PC CD-ROM	7
Space Quest 6	Sierra	Avventura	PC CD-ROM	8
Jagged Alliance	Sir Tech	Strategia	PC CD-ROM	8
Player Manager 2	Anco	Simulazione Sportiva	AMIGA	6
The Lords of Midnight 3	Domark	GdR	PC CD-ROM	6
F/A 18 Hornet 2.0	Graphic Simulation	Simulatore di Volo	POWER MAC	8
Doom 2	id Software	Sparatutto 3D	MAC	9
Combat Air Patrol	Psygnosis	Simulatore di Volo	PC CD-ROM	7
Paparazzi: Tales of Tinseltown	Activision	Avventura	PC CD-ROM	6
The Ultimate Doom	GT Interactive	Sparatutto 3D	PC CD-ROM	10/7
Dr. Drago's Madcap Chase	Blue Byte	Boardgame	PC CD-ROM	6
Dark Forces	LucasArts	Sparatutto 3D	MAC CD-ROM	8
Wing Commander 3	Electronic Arts/Origin	Simulazione	3DO	8
Ace Combat	Namco	Simulazione/Arcade	PlayStation	7

3D Lemmings

Apache Longbow

Mechwarrior 2

The Ultimate Doom

F/A 18 Hornet 2.0

SOS

Space Quest 6
Flight of the Amazon Queen
The Secret of Monkey Island 2

MULTIMEDIA

TIT Wings: Korea to Vietnam • SH Maris GEN Enciclopedia • SIST PC CD-ROM, MAC CD-ROM • VOTO 7

TIT Animali da Scoprire • SH Microsoft Home Enciclopedia • SIST PC CD-ROM • VOTO 8

GABOLE

Terminal Velocity PC
Slipstream 5000 PC CD-ROM
Jungle Strike AMIGA
Theme Park AMIGA
Mortal Kombat PC
The Deadalus Encounter PC CD-ROM

Terminal Velocity

ZETA 8 OTTOBRE

VOCI DALLA RETE
Suoni in rete
AVVENTURE D'ALTRI TEMPI
Uno sguardo ai titoli di prossima pubblicazione della Legend: un'avventura spaziale in grafica SVGA renderizzata e un gioco ispirato alla saga fantasy di Shannara di Terry Brooks
DA WOLFENSTEIN 3D A QUAKE
In attesa del nuovo sparatutto 3D della id Software, uno speciale dedicato ai titoli del genere più riusciti e osannati
FERMARE L'ATTIMO
Una guida sulla "catturazione del movimento" utilizzata ormai in tutte le principali produzioni videoludiche: il motion capture in ogni sua forma e uso

RECENSIONI

TITOLO	CASA	GENERE	SISTEMA	VOTO
Fade to Black	Electronic Arts	Avventura Arcade	PC CD-ROM	8
Screamer	Virgin	Guida	PC CD-ROM	9
Phantasmagoria	Sierra	Avventura Horror	PC CD-ROM	8
Airpower	Mindscape	Simulatore di Volo	PC CD-ROM	7
1944: Across the Rhine	Microprose	Simulatore Strategico	PC CD-ROM	7
Pitfall: The Mayan Adventure	Activision	Piattaforme	PC CD-ROM	8
Al Unser Jr. Arcade Racing	Mindscape	Corse	PC CD-ROM	5
Fury³	Microsoft	Sparatutto 3D	PC	7
Battle Beast	7th Level	Picchiaduro	PC CD-ROM	6
Magic Carpet 2	Electronic Arts	Sparatutto 3D	PC CD-ROM	8
Buried in Time	Sanctary Woods	Avventura	MAC CD-ROM	7
The Need for Speed	Electronic Arts	Guida	PC CD-ROM	8
Crusader: No Remorse	Electronic Arts	Sparatutto/Arcade	PC CD-ROM	8
Werewolf VS Comanche	Nova Logic	Sparatutto 3D	PC CD-ROM	7
Ascendancy	Virgin	Strategia	PC CD-ROM	7
The Jungle Book	Virgin	Piattaforme	PC CD-ROM	5
Darker	Psygnosis	Sparatutto 3D	PC CD-ROM	5
Yoshi's Island	Nintendo	Piattaforme	Super Nintendo	9

Fade to black

Phantasmagoria

Airpower

Buried in Time

Fury³

SOS

Alone in the Dark 3
Death Gate
Magic Carpet

MULTIMEDIA

TIT Acquario di Genova • SH Editel GEN Enciclopedia • SIST PC CD-ROM • VOTO 6

GABOLE

Cyclones PC
A-Train PC CD-ROM
Ultimate Soccer PC
Lemmings 3D PC CD-ROM
Sim Tower PC CD-ROM
Marvin's Marvellous Adventure AMIGA
Battledrome PC CD-ROM
Wing Commander 3 PC CD-ROM

Sim Tower

RECENSIONI

TITOLO	CASA	GENERE	SISTEMA	VOTO
EF2000	Ocean	Simulatore di Volo	PC CD-ROM	9
Sensible World of Soccer	Time Warner Interactive	Sportivo	PC CD-ROM	7
Fifa Soccer '96	Electronic Arts	Sportivo	PC CD-ROM	8
Steel Panthers	Mindscape	Strategia	PC CD-ROM	9
Mortal Kombat 3	GT Interactive	Picchiaduro	PC CD-ROM	8
Primal Rage	Time Warner	Picchiaduro	PC CD-ROM	7
Worms	Ocean	Strategia	PC CD-ROM	8
Virtual Karting	OTM	Corse	AMIGA 1200	7
Wheelspin	Black Legend	Corse	AMIGA 1200	6
NHL 96	Electronic Arts	Sportivo	PC CD-ROM	8
The Legend of Stonekeep	Interplay	GdR	PC CD-ROM	7
Alien Odissey	Philips	Azione/Avventura	PC CD-ROM	8
Destruction Derby	Psygnosis	Sportivo	PC CD-ROM	8
Battle Isle 3	Blue Byte	Strategia	PC CD-ROM	6
Simon the Sorcerer 2	AdventureSoft	Avventura	PC CD-ROM	7
PowerHouse	Sierra	Strategia	PC CD-ROM	7
Colonization	Microprose	Strategia	MAC CD-ROM	8
Power Pete	MacPlay	Arcade	MAC CD-ROM	7

Mortal kombat 3

EF 2000

Worms

Power Pete

Sensible

GABOLE

Crusader PC CD-ROM
Pitfall: The Mayan Adventure PC CD-ROM
Syndicate PC, AMIGA
Corridor 7 PC
Mechwarrior 2 PC CD-ROM
Betrayal at Krondor PC
Premier Manager 3 AMIGA
Superkarts PC CD-ROM

MULTIMEDIA

TIT Laurie Anderson • SH Macromedia • GEN Arte Multim. • SIST MAC CD-ROM • VOTO 8

TIT Voodoo Lounge • SH Virgin • GEN Musicale SIST PC CD-ROM • VOTO 6

TIT Civiltà Antiche • SH Microsoft GEN Enciclopedia • SIST PC CD-ROM • VOTO 7

TIT In Bred with RedNex • SH BMG GEN Musicale • SIST PC CD-ROM, MAC CD-ROM VOTO 6

TIT The Cranberries: Doors and Windows SH Philips • GEN Musicale • SIST PC CD-ROM, MAC CD-ROM, CD-I • VOTO 5

SOS

Dungeon Master 2
The Orion Conspiracy
The Day of The Tentacle

The Orion Conspiracy

MILANO
via RASORI 8
Tel.
02 461936

tutti i programmi aggiunitivi per:
Flight Simulator/ATP

Computer
Giochi e Simulazioni
Joystick
Wargames
CD-Rom

gli accessori più esclusivi per il tuo divertimento:
Joystick/Volanti/Pedaliere
Thrustmaster/CH products/Suncom/Logitech

IL CURSORE

NOVITA' SONY PLAYSTATION

Disponibile la nuova consolle della Sony al fantastico prezzo di

Lit.850.000

Ridge Racer Compreso nel prezzo

ECCEZIONALE OFFERTA PENTIUM

Monitor 14" 0.28 Pitch N.I. 1024x768 MNPR2
Mainboard Pentium Cpu 256K Zif con 8MB di Ram
Cpu Pentium 75Mhz
Hard Disk 850MB Ide Conner
Scheda Video Sis 1MB Pci
Controller Ide At Bus per CD Rom
Disk Drive 3" 1.44 Sony
Tastiera Italiana 102 tasti + Mouse Primax 3 tasti
Windows 95 Preinstallato

Lit.2.990.000

Assemblati il tuo pc

CABINET	PREZZO
DESK TOP	79.000
MINITOWER	89.000
TOWER	179.000
ACER DESK/MINITOWER PLASTICO SCHERMATO	180.000
SCHEDA MADRE	
486 256 KB CACHE PCI	*299.000*
PENTIUM 75/90/100/133 PCI CHIP SET TRITORN	*451.000*
PROCESSORE	
DX2 66 IBM/SGS	189.000
DX4 100 AMD	223.000
PENTIUM 75 INTEL	390.000
PENTIUM 90 INTEL	690.000
PENTIUM 100 INTEL	760.000
PENTIUM 120 INTEL	1.213.000
PENTIUM 133 INTEL	1.439.000
SCHEDA VIDEO	
CIRRUS LOGIC 5430 PCI 1MB	*229.000*
TRIDENT 9400 PCI 1MB	*215.000*
ATI-MATCH 64 2MB	*429.000*
ET4000 W32 PCI 1MB	*272.000*
HARD DISK	
540 MB	357.000
850 MB	430.000
1200 MB	718.000
1600 MB	990.000
MONITOR	
14" 0.28 PITCH INTERLACCIATO 1024X768	430.000
14" 0.28 PITCH N.I. 1024X768 MNPR2	488.000
15" 0.28 PITCH N.I. 1280X1024 MNPR2	718.000
17" 0.28 PITCH N.I. 1280X1024 MNPR2	1.437.000
TASTIERA MOUSE RAM ECC.	
SIMM 4MB 72C	319.000
TASTIERA + FDD 1.44 + MOUSE	160.000
CONTROLLER I/O + ASSEMBLAGGIO	100.000
DOS 6.22 + WINDOWS 3.11 OEM	250.000
WINDOWS 95 OEM	250.000
KIT DISCOVERY CREATIVE (SB1	
CD-ROM 4X IDE/ATAPI	

Tutti i marchi appartengono ai legittimi proprietari Prezzi Iva Compresa

Annunci

Gli annunci devono essere spediti a ZETA-Annunci Via Aosta 2 - 20155 MILANO o inviati via fax a ZETA Annunci 02-33104726

VENDO

VENDO Atari Lynx + 4 giochi (California Games, Blue Lighting, Zarlor Mercenary, Klax) ad un prezzo bomba; vendo inoltre parecchi giochi originali per Amiga tra cui tutte le avventure Lucasfilm.
Marco - tel. 0471/979371 ore pasti

VENDO raccolta completa di K a L. 50.000 e di TGM a L. 50.000, vendo inoltre per CD-ROM Fade to Black a L. 100.000.
Luca - tel. 0382/26642

VENDO Kit Thrust Master Formula T1, completo di volante, pedaliera e cambio perfettamente funzionanti, ancora in garanzia a L. 300.000 trattabilissime.
Simone - tel. 02/26822195 ore serali

VENDO seguenti componenti in blocco (486 Dx2 66 Mhz): scheda madre + scheda video + CPU + Ram (8 Mb) a L. 1.000.000.
Vladimir - tel. 02/2571609

VENDO/scambio i seguenti giochi originali su CD Magic Carpet L. 60.000, Zool 2 L. 40.000, Corridor 7 L. 15.000, Rebel Assault L. 35.000, Doom Mania 1 L. 20.000, Doom Mania 2 L. 20.000, NHL Hockey L. 30.000, Lost Eden L. 70.000 ed altri.
Federico - tel. 02/8134547

VENDO per PC CD-Rom Magic Carpet e Under a Killing Moon a L. 50.000 l'uno.
Simone - tel. 02/90516378 dopo le 19

VENDO le seguenti cartucce per Sega Mega Drive: Bugsy a L. 28.000, Wonder Boy a L. 38.000, Predator II e World of Illusion a L. 52.000.
Andrea - tel. 030/2701822

VENDO A1200 con 2 joystick, Amos Pro originale + altro software, completo di cavi e mouse L. 600.000. Vendo interfaccia Midi x PC compatibile Roland MPU 401 (Vart) ottima per musicisti, completa di software e cavi L. 100.000.
Alessandro - tel. 079/951827 dopo le 22

VENDO i seguenti giochi originali per PC CD-Rom: Mechwarrior 2, Apache Longbow, Flight Unlimited, The Civil War, Command & Conquer. Tutti completamente nuovi.
Davide - tel. 0423/83379

VENDO/scambio i seguenti giochi originali per PC: Wing Commander L. 15.000, Euro Soccer L. 15.000, Dylan Dog L. 15.000, Battle Bugs L. 20.000, Indiana Jones L. 12.000, Hill Street Blues L. 12.000. In ottimo stato, tutto originale tranne la scatola.
Leonardo - tel. 050/543697 ore pasti

VENDO in confezione originale per floppy i seguenti giochi: Wing Commander Armada L. 60.000, Tie Fighter L. 65.000, Space Quest IV L. 50.000, Day of the Tentacle L. 50.000. Per CD-ROM: Rebel Assault L. 40.000, Dark Forces L. 70.000, U.S. Navy Fighter L. 90.000, Wing Commander III L. 90.000.
Emiliano - tel. 06/9079354 ore serali

VENDO tutto in blocco Amiga CD32 completo + 30 giochi (tra cui Tower Assault, Microcosm, Litil Divil Theme Park, Ufo). A sole L. 500.000 non trattabili. Solo zona Brianza e provincia Como.
Angelo - tel. 02/96329948

VENDO console Sony Play Station in ottimo stato come nuova più memory card e i giochi Toshiden e Ridge Racer a L. 700.000.
Carlo - tel. 041/400028 dalle 12 alle 14.30

VENDO i seguenti giochi originali (con manuale) per PC IBM compatibile: Micromachines II (CD-ROM) L. 60.000, Mortal Kombat II (CD-ROM) L. 60.000, Bioforge (CD-ROM) L. 50.000, Striker 95 (CD-ROM) L. 50.000, Rugby 95 (CD-ROM) L. 50.000 ed altri.
Marco - tel. 06/78345109 ore serali

VENDO/scambio seguenti giochi originali per PC CD-ROM: King Quest 7 (60.000), Under a Killing Moon (60.000), Woodruff and the Schnibble (it. 65.000), Kirandia 3 (60.000), Tie Fighter (it. 45.000), Streamball (flipper 35.000) ed altri. Cerco in modo particolare Virtual Pool o Pinball Illusions.
Sergio - tel. 0521/207382 ore pasti

VENDO Commodore Amiga 500, buonissimo stato con istruzioni, guida all'uso, giochi mouse alimentatore 220 ww L. 500.000 trattabili.
Elena Bassanini - via Molinetto di Lorenteggio, 15 - 20094 Corsico - tel. 4400165

VENDO i seguenti giochi per PC: NFL, Strike Commander e Buzz Aldrin: Race into Space (30.000 cad.); Theme Park CD (35.000). Tutti + Tornado e Rampart a 100.000.
Luciano Gemme - tel. 0143/65947 ore serali email: 1.gemme@agora.stm.it

CERCO

CERCO a prezzo conveniente 4 moduli Simm da 1 mega con 30 contatti.
Matteo - tel. 02/9680166 dalle 15 alle 19

CERCO disperatamente i seguenti titoli: Heroes of the Lance, Dragons of Flame, Shadow Sorcerer, Millennium 1.1 e Deuteros per Amiga e Dark Queen of Krynn e Sorcerian per PC. Se qualcuno possiede, ancora questi giochi mi contatti! Annuncio sempre valido. Dopo le 20.
Fabio Franchello - c.so Divisioni Alpine, 37 - 12074 Cortemilia (CN) - tel. 0173/81615

http://www.oldgamesitalia.net/

Tintori
SOFTWARE HOUSE
VIA BROSETA, 1 - BERGAMO
TEL. 035/248.623
GIOCHI SU DISCO E CD ROM PER PC COMPATIBILI
SONY PS-X
ATARI LYNX
JAGUAR
A 2600
A 7800
XE/XL
SNK NEO GEO
SEGA SATURN
MEGA DRIVE 2
GAME GEAR
MASTER SYSTEM
SUPER NINTENDO
Nintendo
GAME BOY TM
3DO
Commodore

Film interattivi? No, grazie

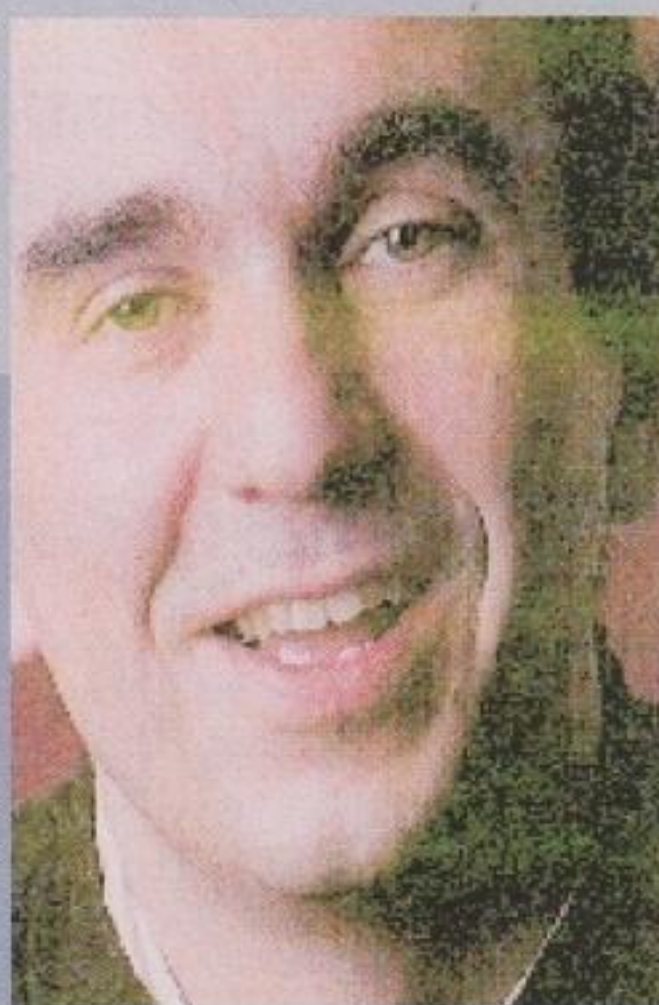
Peter Molyneux, 35 anni, co-fondatore della Bullfrog, parla in questo "saggio" scaricato dalla Rete della direzione in cui sta andando l'industria dei videogiochi, della spirale dei costi di sviluppo e dei film interattivi.

Come co-direttore della Bullfrog e responsabile dello sviluppo di giochi della società, mi domandano spesso cosa ci riserva il futuro? Per rispondere, si possono consultare degli indovini, pregare il proprio Dio o cercare di predire il futuro voltandosi indietro a guardare il passato.

Nei primi anni '80 c'erano due soli computer, la gamma Commodore e la gamma Atari (a 8-bit, NdR). Furono le basi per moltissimi giochi con scarso contenuto grafico ma tanta, tanta giocabilità. Questi giochi furono creati da "giocatori" ed erano sufficientemente semplici da essere programmati da gente senza alcuna conoscenza di programmazione. Poi si passò all'Amiga, all'Atari ST e al PC e noi programmatori e designer decidemmo di riempire il grande spazio di memoria disponibile in queste macchine con grafica ed effetti sonori. Ciò significò che dovemmo impiegare grafici e musicisti, ma essenzialmente la giocabilità restò uguale. A seguito di questa rivoluzione, il mondo fu invaso da una nuova ondata di macchine dedicate e la parola Nintendo divenne d'uso comune.

Le console a cartucce alzarono in modo enorme la posta. Bisognava produrre migliaia di cartucce e pagare in anticipo e la produzione di giochi diventò un enorme rischio finanziario. Spuntarono così le divisioni PR e marketing per fare in modo che quegli enormi investimenti dessero dividendi. Ora siamo alle porte di una nuova rivoluzione, quella delle console a 32 bit con grafica 3D. Il tipo di persone di cui oggi abbiamo bisogno è così diverso dai programmatori-giocatori degli anni '80 che hanno poca se non nessuna somiglianza tra di loro.

Il team di sviluppo di *The Indestructibles*, un nuovo gioco a cui stiamo lavorando è così formato: un programmatore creativo, un programmatore di supporto, un art director, un programmatore per la ricerca e lo sviluppo, un fisico e un matematico.

Per realizzare *The Indestructibles* ci vorranno tra 8 e 12 anni uomo e quando sarà finito le

divisioni PR e marketing dovranno far sì che tutti siano a conoscenza del gioco. Quindi, se guardiamo quello che è successo ai team di sviluppo che producono giochi sempre più sofisticati, vediamo che stanno diventando sempre più numerosi e richiedono sempre più perizia e naturalmente sempre più soldi. Ma alla fine tutti questi soldi e questi sforzi producono giochi giocabili?

È facile credere al concetto che se un gioco costa tot soldi deve per forza essere un buon gioco. Chris Roberts ha avuto molta lungimiranza per miscelare giocabilità e visualizzazione in *Wing Commander III* così da farne un gioco di successo, ma in realtà è il primo e unico esempio di una produzione miliardaria che ha pagato anche in termini di giocabilità. Questa nuova rivoluzione hardware porterà inevitabilmente a giochi più grandi e più costosi ma penso che entro un paio di anni ci sarà un rinascimento dei giochi fortemente orientati verso la giocabilità.

Inevitabilmente l'industria dei giochi sta cercando di fare il possibile per stare al passo con la fantasie tecnologiche dei media. Il termine film interattivo ne è un perfetto esempio. Nessun sviluppatore sano di mente affermerebbe che sia possibile creare un film interattivo con la tecnologia attualmente a disposizione. I film interattivi sono una fantasia dei media che vorrebbero vederci spendere anni e anni di sviluppo nel cercare di risolvere problemi delicatissimi, come ad esempio creare personaggi con personalità complesse. Questo non significa che team come la Bullfrog e altri non stiano provandoci, ma sono convinto che ci vorranno almeno altri tre anni prima di avere esempi di veri film interattivi. Certamente molti prodotti saranno definiti film interattivi, ma nessuno raggiungerà le vertiginose vette di quello che i media suggeriscono come possibile.

Avremo invece giochi basati su concetti di gioco poveri ma pieni zeppi di sequenze video che faranno da specchietto per le allodole.

Mi chiedo quanto ci vorrà prima che chi compra i giochi capisca che una grafica stupenda non è necessariamente sinonimo di un prodotto stupendo. Molta gente afferma che gli sviluppatori di giochi diventeranno sempre più come dei cineasti. Penso che questo sia vero fino a un certo punto, ma credo anche che i giochi stupendi siano rari quanto i film stupendi, e tutto questo senza contare che il regista non deve preoccuparsi del fatto che il pubblico deve interagire col prodotto. Voglio dire che sviluppare un gioco è infinitamente più complesso che realizzare un film. Un giorno guarderemo indietro e capiremo quanto sia stupefacente che così poca gente abbia creato giochi così incredibili con così poche risorse proprio come ora guardiamo ai pionieri del cinema muto in bianco e nero e ai film che hanno prodotto. Quando Charlie Chaplin andò a Hollywood faceva 40 film alla settimana. Ora ci sono voluti parecchi mesi e 150 milioni di dollari per realizzare "Waterworld". Si può dire lo stesso della produzione di giochi, la stessa *escalation* di costi e ore uomo.

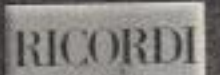
Alla fine, stiamo parlando di un'industria che è ancora così primitiva in confronto a quello che sarà un giorno - anche se è proprio questo che la rende affascinante e fa sì che qui alla Bullfrog si faccia di tutto per spingere al massimo il processo di sviluppo.

di Peter Molyneux

http://www.oldgamesitalia.net/

UN INCREDIBILE GIOCO DI RUOLO SU CD-ROM

ALCUNI "HEAD ON CLUB":
ANCONA: C.I.S.; ASTI: Dinamika; BARI: Computer Shop (Barletta), DMC (Triggiano); BERGAMO: Megabyte 2; BOLOGNA: Brain Pump, ECS Computer, QE Soft, Tilt, La Citta Del Computer (Imola), PC Power (Imola); BRESCIA: Master, Megabyte (Desenzano del Garda); BRINDISI: Infoprogram; CATANIA: Green Soft (Giarre); CUNEO: Rossi Computer, Personal Soft Service (Borgo S.Dalmazzo); FIRENZE: Abaco, Hypermedia, LOGICA Forniture, New Computer Service, Logicad (Sesto Fiorentino); FORLI': Computer Video Center; GENOVA: A.B.M. Computers, Foto Mauro (Rivarolo); IMPERIA: Centro Hi-Fi Video (San Remo); LIVORNO: Futura 2; LA SPEZIA: Linea Ufficio, Computermania (Ceparana); LECCE: Oasi Computer; LUCCA: Il Computer (Lido di Camajore); MANTOVA: Megabyte 3; MILANO: Atlantide, Libreria Hoepli, Libreria Mondadori, Per Gioco, Virtudo, Augustea Service (Monza); PADOVA: Computer Shop C/C Giotto, Nortel; PALERMO: Delta Inform; PISA: Softkit; PISTOIA: Futura 2 (Montecatini Terme); PORDENONE: Menhir Informatica; ROMA: Garishop, New Plotter Center, Per Gioco; REPUBBLICA DI S.MARINO: Computer Time (Serravalle); SAVONA: Athena Informatica; SIENA: Trust (Montepulciano); TARANTO: Libreria Mondadori; TORINO: Marchisio, Softel; TREVISO: Computer Shop C/C I Giardini del Sole; TRIESTE: Murrisoft; UDINE: Eurojapan; VERONA: Megabyte 4, Nicolis Nerino (Villafranca).

TECHNO MAYAS
CHAC TEARS

distribuito da:
ITALSEL
Tel. 051-452562 Fax 051-450274
Email italsel@italsel.dsnet.it

Il primo vero gioco di ruolo completamente assistito dal computer.
Tutto quello che serve al Game-Master per dirigere ore ed ore di gioco mozzafiato tenendo sempre sul filo del rasoio i giocatori.
"Chac Tears" è la prima avventura della serie "Techno Mayas", basata su una sceneggiatura originale appositamente scritta per il gioco.

ALCUNE FUNZIONI DI "TECHNO MAYAS":

Archivi interattivi di un movimento di liberazione americano.

Costruzione dei personaggi in modo rapido ed efficace.

Gestione rivoluzionaria e totale dell' arbitraggio del Game-Master.

Centinaia di informazioni sulla cultura Maya.

Una plancia di comando multi funzione per il GM!

Una vera rivoluzione nei giochi di ruolo!
Mappe, distintivi, tabelle dei PG e dei PNG, centinaia di informazioni e di azioni, un'avventura avvincente per neofiti e per giocatori avanzati.
FINO A 8 GIOCATORI

.. è un' idea
HEAD ON